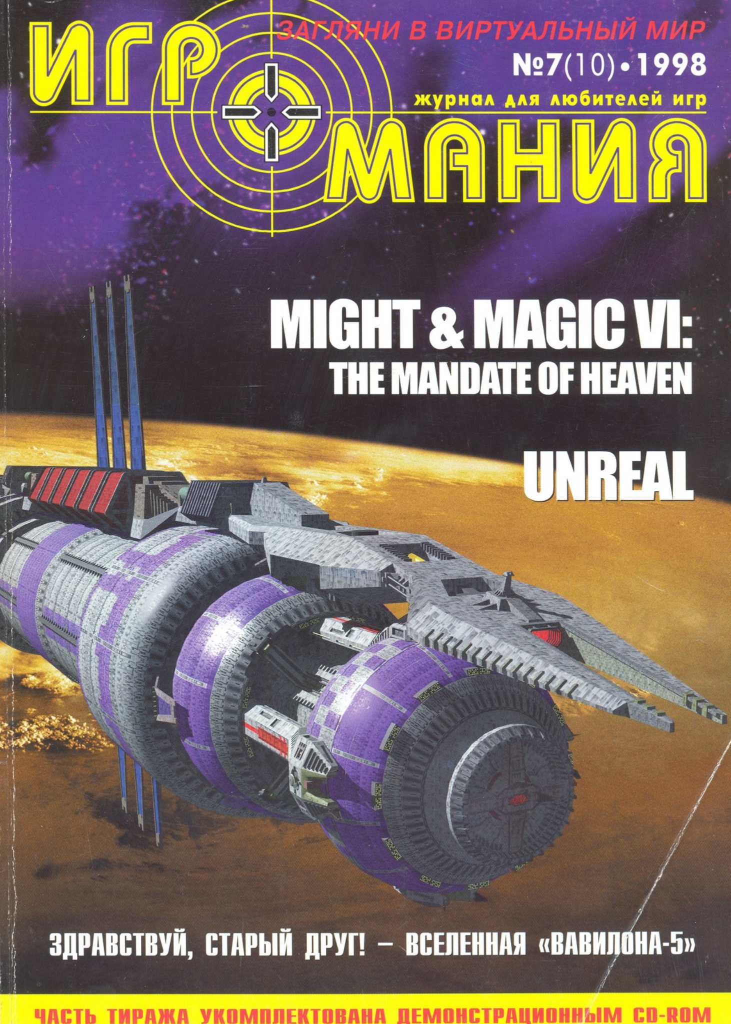

ИГРОМАНИЯ
ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР
№7(10) • 1998
журнал для любителей игр
MIGHT & MAGIC VI:
THE MANDATE OF HEAVEN
UNREAL
ЗДРАВСТВУЙ, СТАРЫЙ ДРУГ! – ВСЕЛЕННАЯ «ВАВИЛОНА-5»
ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM



УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Игромания»
Александр Парчук
Евгений Исупов

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Тимофей Богомолов

Зам. главного редактора
Андрей Шаповалов

Научный редактор
Александр Савченко

Редакторы
Нина Рождественская
Дмитрий Бурковский
Ирина Карпова

Корректор
Людмила Катаева

Дизайнер
Андрей Михайлов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ И РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Юрий Карпов (тел. 279 1662)

Серьян Смакаев
(пейдж. 239 1010, аб. 22-396)

ДЛЯ ПИСЕМ

109193, Москва,
ул. Южнопортовая, 16.
«Игромания»
E-mail: igroman@online.ru

Телефон: (095) 279 1662
http://www.igromania.ru

Дизайн-макет
Центр Компьютерного
Дизайна «2 Крыла»

ДОРОГИЕ ИГРОМАНЫ!

Приветствуем всех, кто и в разгар лета продолжает болеть этим жутким недугом – игроманией. Желаем вам не выздоравливать подольше :-)

Как мы и обещали в прошлом номере, часть тиража снабжена демодиском. Отношение к диску у читателей самое разное: одни хотят приобретать журнал только с ним, другие не уверены, что он заинтересует их настолько, чтобы выложить за него дополнительные деньги, третьи – категорически против диска. Правы все, и каждый имеет право на свободный выбор. Если вам никак не удается найти журнал с диском (или без диска, кому как), то настойчиво советуйте продавцам торговых точек брать побольше номеров журнала С или БЕЗ...

Мы продолжаем развиваться, стараясь полнее соответствовать вашим пожеланиям. С этого номера у нас появился раздел, полностью посвященный сериалу «Вавилон-5» и всему, что с ним связано. Верьте в нас, и вместе мы создадим самый лучший журнал. Вера сможет все!

Пламенный привет всем, кто пытался отвечать на вопросы по «Вавилону», напечатанные в прошлом номере, шлют пингвины Антарктиды.

Каждый приславший ответы может получить у них приз, лично явившись в район Южного полюса :-)

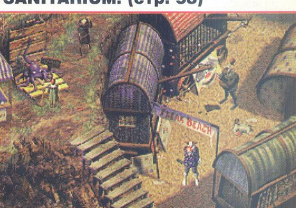
Однако прежде чем паковать чемоданы, обратите, пожалуйста, внимание, что вопросы этого «конкурса» находились в разделе «Смеемся».

Зато в следующем номере вас ждет НАСТОЯЩИЙ конкурс

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ.
Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

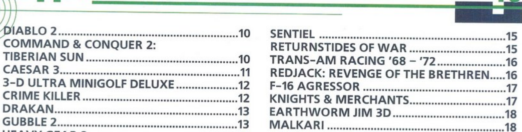
Отпечатано в Эстонии. Тираж 17.000.

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ SANITARIUM! (стр. 58)

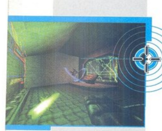


СОДЕРЖАНИЕ





ЖДЕМ ИГРУ 10



ИГРАЕМ 20



ЛОМАЕМ 94

КОДЫ ДЛЯ PC

КОДЫ ДЛЯ PLAYSTATION



ВООРУЖАЕМСЯ 98



РАЗМЫШЛЯЕМ 106

СОДЕРЖАНИЕ

СОЧИНЯЕМ



ВАВИЛОН-5

118

РАЗНОЕ

Часть тиража этого номера комплектуется демонстрационным CD-ROM, на котором вы найдете демоверсии следующих игр:

Outwars
Издатель: Microsoft
Разработчик: Singltrac
Жанр: 3D-action на открытом воздухе. Вы в роли крутого парня против инопланетных чудищ.
Две полные одиночные миссии и возможность сетевой игры.

Jazz Jackrabbit 2
Издатель: Epic MegaGames
Разработчик: Gathering of Developers
Жанр: очень смешная и приятная платформенная аркада. Кролик-супермен выходит на бой с разнообразными противниками, которые столь же комичны, сколь и опасны.

Industry Giant
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: JoWood Productions
Жанр: экономический симулятор в стиле SimCity и Transport Tycoon Deluxe.

Forsaken
Разработчик: Probe Entertainment
Издатель: Acclaim Entertainment
Жанр: самая красивая трехмерная аркада под 3Dfx из всех созданных до сих пор. В результате катастрофы Земля погибла, и теперь просторы некогда цветущей планеты стали ареной, на которой соревнуются байкеры будущего. Победителем станет лучший – ВЫ.

Specops Net Demo
Издатель: Zombie
Разработчик: Ripcord Games
Жанр: симулятор американского рейнджера – крутейший 3D-action.

Juggernaut Corps: First Assault
Разработчик: Shepherd's Worlds, Inc.
Жанр: красивая космическая аркада. Уничтожайте орды инопланетных захватчиков, подбирайте различное оружие и power-ups, которые сделают из вашего корабля настоящую машину смерти.

Liberation Day
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Les Productions Micomeq
Жанр: походовая стратегия. Командуйте небольшой армией, противостоящей куда более многочисленным захватчикам на далекой планете.

Semper Fi
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: Stanley Associates
Жанр: wargame – сражения между нашими и американцами. Вот прекрасный повод задать жару звездно-полосатым...

Flying Saucer Demo
Разработчик: PostLinear Entertainment
Жанр: авиасимулятор будущего – фантастические маневренность и вооружение.

Armor Command
Издатель: Ripcorn Games
Разработчик: Ronin Entertainment
Жанр: трехмерная стратегия в реальном времени.

Seven Kingdoms Ancient Adversaries
Издатель: Interactive Magic
Разработчик: English Software
Жанр: стратегия в реальном времени.

Stratosphere
Издатель: Ripcorn Games
Разработчик: Sculptured Software
Жанр: стратегическая стрелялка, полеты на огромном тяжело вооруженном летающем острове и отстрел других таких же островов. Освободим родную стратосферу!

Monster Truck Madness 2
Издатель: Microsoft
Разработчик: Microsoft
Жанр: гонки по пересеченной местности на четырехколесных монстрах.

А также **27 полезных программ** для Windows 95: архиваторы, грабберы, проигрыватели мультимедиа-файлов, программы для Интернет, включая последние версии MS Internet Explorer (русская и английская версии) и Netscape Communicator.

И еще **более 30 патчей** для самых популярных игр.





ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1998 г.

В прошлом номере мы рассказывали вам о проходившей в Атланте выставке Е3. Но на экспозиции не только были представлены новинки и готовящиеся к выходу проекты, там же было проведено награждение лучших игр года. Представляем вашему вниманию список победителей по версии Академии Интерактивных Наук и Художеств.

Лучшая игра в жанре Action: Quake II, Activision, Inc./id Software

Лучшая приключенческая игра: Blade Runner, Westwood Studios/Westwood Studios

Лучшая ролевая игра: Dungeon Keeper, Electronic Arts/Electronic Arts

Лучший симулятор: Microsoft Flight Simulator '98, Microsoft/Microsoft

Лучшая спортивная игра: FIFA Road to World Cup '98, Electronic Arts/Electronic Arts Canada

Лучшая стратегическая игра: Age of Empires, Microsoft/Ensemble Studios; **Starcraft**, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment

Лучший продукт, развивающий творческие способности: Orly's Draw-a-Story, Broderbund Software/Broderbund Software

Лучший продукт в области игрового обучения: Where in Time is Carmen Sandiego, Broderbund Software/Broderbund Software

Лучший продукт для детей и всей семьи: Lego Island, Mindscape/Mindscape

Лучший продукт, вырабатывающий какие-либо полезные навыки: Carmen Sandiego Word Detective, Broderbund Software/Broderbund Software

Лучший развлекательный продукт для PC: Starcraft, Blizzard Entertainment/Blizzard Entertainment

Также были присуждены и награды по дополнительным номинациям.

Лучшая Online-игра: Ultima Online, Electronic Arts/Origin

Лучший развлекательный сайт: Bezerk, Berkeley Systems, Inc./Berkeley Systems, Inc. & Jellyvision, Inc. (www.bezerk.com)

Лучший информационный сайт: CNN Online, CNN Interactive/CNN Interactive (www.cnn.com)

Приз за особые успехи в области графики: Riven: The Sequel to Myst, Red Orb Entertainment/Cyan, Inc.

Приз за особые успехи в области дизайна: Parappa the Rapper, Sony Computer Entertainment America/Sony Computer Entertainment, Inc. (PSX)

Приз за особые успехи в использовании звука и музыки: Parappa the Rapper, Sony Computer Entertainment America/Sony Computer Entertainment, Inc. (PSX)

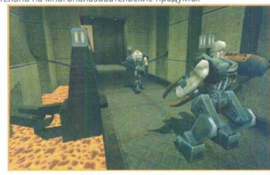
Приз за особые успехи в разработке программного обеспечения: Golden Eye 007, Nintendo of America, Inc./Rare, Inc. (N64)

Интерактивный продукт года: Golden Eye 007, Nintendo of America, Inc./Rare, Inc. (N64)

Компания 3D Realms официально сообщила о решении использовать «движок» от Unreal в игре Duke Nukem Forever вместо «движка» Quake

QUAKE'ОВ БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ?

Одно из событий конца июня действительно потрясло игровой мир. Связано оно было с сенсационным заявлением одного из самых известных людей в компьютерном бизнесе, лидера компании iD Software Джона Кармака (John Carmack). По его словам, iD полностью прекращает разработку однопользовательских «движков» и вообще закрывает все проекты типа Quake III. Теперь компания будет ориентироваться исключительно на многопользовательские продукты.



Джон вообще любит удивлять. Вначале следует заявление о том, что у Quake II не будет продолжения. После сообщения о начале работ над трехмерным «движком» следующего поколения под рабочим названием Trinity и демонстрацией первых моделей на его базе следует официальное заявление о закрытии всех работ над Trinity. Вместе с тем обещают элементы «движка» использовать в вновь открытом проекте Quake III. Из нынешнего же сообщения напрямую следует, что Quake III не будет вообще. Вместо этого iD начала работу над Quake Arena, многопользовательским вариантом трехмерной стрелялки, включающим в себя все известные типы игр – от «захвати флаг» до банального Deathmatch-а. «Мы думаем, что сможем сделать действительно захватывающую игру, хотя, безусловно, рискуем, – сообщил Кармак журналистам. – В прошлом мы разрабатывали как бы две игры сразу: одиночную и многопользовательскую, и вполне естественно, что между ними возникали конфликты. Например, карты и оружие, разработанные специально под одиночную игру, совершенно не годились под Multiplayer».

Данное решение, безусловно, повлияет не только на iD, но и на индустрию в целом. Ведь до сих пор множество компаний, лицензировавшие «движок» Quake II, ориентировались в своих ближайших продуктах (Half-Life, Sin, Daikatana) именно на одиночную игру (исключение составляет, пожалуй, лишь компания Valve, сообщившая несколько недель назад о подготовке к выходу выходе первого дополнения к игре Half-Life, ориентированного именно на многопользовательский режим и представляющего из себя модификацию известного дополнения Team Fortress для Quake). Тем самым iD ставит себя в явную оппозицию к своим клиентам и потенциальным покупателям нового «движка».

В связи с этим тем более интересен тот факт, что компания 3D Realms официально сообщила о решении использовать «движок» от Unreal в игре Duke Nukem Forever вместо «движка» Quake. Это достаточно странное решение (игра к тому моменту уже была закончена на 60 %) наглядно свидетельствует о перераспределении ориентиров и лидеров в области трехмерных стрелялок от первого лица.

BRODERDBUND ИДЕТ С МОЛОТКА?

Еще совсем недавно в репортаже с выставки Е3 мы говорили о новой линии продуктов от Red Orb Entertainment, коммерческого отделения компании Broderbund (это готовящиеся к выходу Prince of Persia 3D, Extreme Warfare, Warlords III: Darklords Rising и Baja 1000 Racing). И вот пришла информация, ставящая под сомнение скорое появление на свет этих возможных хитов.

В связи с серьезными финансовыми потерями за третий финансовый квартал, составляющими, по разным оценкам, от $2,5 до $3,3 миллионов, ходят многочисленные слухи о готовя-

щейся продаже компании Broderbund. В подтверждение такого исхода говорит и привлечение руководством компании серьезной финансовой структуры (в которую входят такие банки как Donaldson, Lufkin и Jenrette) для выбора «стратегической альтернативы» в дальнейшей работе Broderbund. «Мы ведем многочисленные дискуссии, касающиеся стратегических возможностей фирмы», – сообщил Джо Даррет (Joe Durrett), управляющий директор (CEO) компании Broderbund. Фраза достаточно туманная, но особо, конечно же, настораживает отказ Даррета прокомментировать слухи о продаже компании. Именно это и послужило основанием для агентства Рейтер и нескольких других информационных служб выступить с заявлением о приостановке работы Broderbund.



Данная ситуация является безусловным следствием общего кризиса перепроизводства в области компьютерных игр – по всему миру продажи падают, и многие фирмы всерьез подумывают о значительных сменах курса. Вдвойне неприятно то, что финансовые проблемы затронули фирму не только с многолетним стажем работы, но и с двумя суперхитовыми продуктами, не покидающими таблицы лидеров продаж (Myst и Riven). Настораживает и то, что в России начинает происходить тоже самое. Компания Auric Vision, создатель ГЭГ'а (некоторые называют его российским Myst'ом), сейчас также переживает не лучшие времена в финансовом отношении. Однако компания работает и планирует к осени выйти из нынешнего легкого затишья. Видимо, осень этого года станет тяжелым испытанием для игровой индустрии, и, одновременно, большим трамплином – кто-то из известных компаний его преодолеет, а кто-то надолго ухнет вниз.

A ACTIVISION РАСШИРЯЕТСЯ

Компания Activision сообщила об инвестировании средств в молодую компанию Pandemic Studios, основанную ветеранами Activision Джошем Резником (Josh Resnick) и Эндрю Голдманом (Andrew Goldman).

Кроме инвестирования Activision подписала также с компанией договор на издание пяти ее новых игр, среди которых будут продолжения Battlezone и Dark Reign.

Как Резник, так и Голдман ранее работали в команде разработчиков Activision: Резник был директором проекта Dark Reign (ранее – продюсером MechWarrior 2), а Голдман – директором Battlezone и Spycraft: The Great Game.

«В то время как большинство молодых компаний-разработчиков сражаются, чтобы не пойти ко дну в самом начале, Pandemic уже имеет как прочную финансовую базу, так и выгодный долгосрочный контракт», – подытожил Резник, находящийся на должности президента компании.

DESCENT VS. WING COMMANDER



Компания Volition, образованная после разделения Parallax Software, сообщила о планах на ближайшее будущее. После выхода Descent: Free Space (к которой уже успел появится патч версии 1.02) компания не собирается останавливаться на достигнутом. Уже сейчас начата активная работа над дополнительным диском к Free Space и анонсирован Descent: Free Space II. Помимо этого из под пера компании должна выйти классическая ролевая игра, а также фантастический гоночный имитатор. В компании также всерьез обсуждается возможность выхода игры Descent IV (напомним, что над Descent III работает вторая часть Parallax, студия OutRage, но при этом в последнее время вокруг как компании, так и продукта царит информационный вакуум). В связи с большим объемом грядущих работ Volition даже объявил дополнительный набор сотрудников – компания приглашает game artist, программистов, музыкантов и дизайнеров.

Похоже, что Descent'у удастся стать крупнейшим (и длиннейшим) сериалом, а может, даже получится сместить Wing Commander с этой позиции.

Но и у Origin не все козыри открыты. В ответ на начало продаж Descent: Free Space компания еще раз подтвердила предыдущие заявления о беспрецедентной акции. Дело в том, что новая игра из звездной серии Wing Commander будет распространяться абсолютно бесплатно. Уже сейчас вызывающий большой интерес у критиков продукт Wing Commander: Secret Ops, включающий в себя 56 новых миссий (по многочисленным просьбам пользователей их число было увеличено с 48) и множество мелких добавлений, увидит свет в конце лета и будет официально выложен в Интернет. Изначально будет доступна лишь основная часть игры, а затем появится возможность скачивать дополнительно выбранные миссии. Пока же на сайте www.secretops.com находится практически полная информация об игре, картинки и описание, а также заявление о том, что ждать пользователям придется до 27 августа.

ПОТЕРИ CREATIVE LABS

Известнейший изготовитель мультимедийного железа для PC, компания Creative Labs, анонсировала предварительные результаты четвертого квартала своего финансового года, который завершится 30 июня. К удивлению аналитиков, показатели дохода оказались ниже прошлогодних на десять процентов. В качестве причины такого снижения компания называет резкое падение цен на продукцию среднего и низкого класса на рынке 2D/3D-ускорителей. Снижение цен повлекло за собой и снижение спроса на эту категорию продукции Creative. Среди других причин называлось решение Creative не начинать поставок нового продукта Sound Blaster Live в этом квартале, падение цен на начинающие устаревать звуковые карты и даже неразберихи на Азиатском рынке.

Но тем не менее, как сообщил CEO Creative Сим Вонг Ху (Sim Wong Hoo), прогнозы компании остаются оптимистичными, поскольку учитывается большой спрос на лишь недавно выпущенные на рынок продукты линии 3D Blaster Voodoo 2.

ЗВЕЗДЫ ФУТБОЛА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Похоже, что большинство разработчиков спортивных игр решили последовать примеру Electronic Arts, приглашающей для создания своих игр достаточно известных профессиональных игроков. Причем спортсменов используют не только при создании модели при помощи технологии Motion Capture, но и для рекламной «раскрутки» своих продуктов. Так, например, компания Fox Sports Interactive во время проведенной в Вашингто-

Осень этого года станет тяжелым испытанием для игровой индустрии, и, одновременно, большим трамплином – кто-то из известных компаний его преодолеет, а кто-то надолго ухнет вниз

не презентации своего продукта Soccer '99 устроила виртуальный матч между двумя звездами футбола – Джайме Морено (Jaime Moreno) и Эдди Поупом (Eddie Pope). Но более серьезную заявку сделала, пожалуй, компания Infogrames Entertainment, сообщив о своих планах относительно разработки футбольного имитатора совместно со звездой бразильского футбола Рональдо (Ronaldo). Технология Motion Capture будет использована для создания не только реалистичного движения игроков, но и соответствующего поведения на поле. «Помните, как Рональдо вытягивает руки в стороны и «летает» по полю как самолет после каждого забитого им гола? Даже такие моменты будут включены в игру», – говорит Бруно Бонелл (Bruno Bonnell), CEO Infogrames.

АСЬКА ВСЕ ЖЕ БУДЕТ БЕСПЛАТНОЙ

Несмотря на все страхи и опасения многочисленных пользователей программы ICQ (или I Seek You – Я Ищу Тебя, невероятно популярной программы-пейджера, позволяющей легко находить своих друзей и знакомых, как только они попадают в мировую сеть Интернет, а также пообщаться с ними в чате, переслать друг другу файлы и электронную почту), Аська, как любовно называют ее в России, останется бесплатной. Компания Mirabilis, создатель ICQ, была приобретена американским интернет-провайдером America Online, или AOL. Беспокойства многих миллионов пользователей программы по поводу возможного введения оплаты за пользование ICQ не оправдались, а все слухи были опровергнуты Mirabilis, сообщившей в своем заявлении, что служба будет функционировать как и прежде и что приобретение было совершено исключительно с целью предоставления услуги многочисленным пользователям AOL. Что ж, будем надеяться, что лишь забота об абонентах AOL явилась истинной причиной продажи и никому не вздумается вдруг ввести плату за пользования этой действительно полезной программы.

WESTWOOD ЗАНИМАЕТСЯ БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬЮ

Компания Westwood сообщила о награждении победителя лотереи, проводившейся Westwood в рамках тура Command & Conquer Domination Tour, цель которого заключалась в сборе одежды и питания для голодающих детей стран третьего мира. Победительницей стала Тамара Циммерман (Tamara Zimmerman), жительница города Winnebago, штат Иллинойс, которой был передан главный приз – автомобиль тура. Это военный вездеход Hummer с эмблемами Command & Conquer (ориентировочная стоимость подобной модели составляет примерно 100.000 долларов). «Мы весьма рады вручить Тамаре наш призовой вездеход, на котором мы путешествовали из города в город, собирая пожертвования», сообщила Лора Миль (Laura Miele), директор Westwood по маркетингу.

ПЕРЕХОДЫ И НАЗНАЧЕНИЯ

Рик Гудман (Rick Goodman), один из разработчиков и ведущий дизайнер лучшей (по версии Академии Интерактивных Наук и Художеств) стратегической игры 1997 г. Age of Empires, покинул компанию Ensemble Studios (разработчика AoE, издаваемого Microsoft) для организации своей собственной, Stainless Steel Studios. В отличие от основанной в 1995 году Риком и его братом Тони (Tony Goodman) Ensemble, новая компания будет специализироваться исключительно на производстве RTS-стратегий. Первый продукт компании носит рабочее название Empire Earth. «Эта игра – нечто большее, чем обычный военный конфликт, – сообщил Гудман журналистам. – Еще никто до нее не находил компромисса между интуитивным, понятным интерфейсом и требованиями к игре массового рынка компьютерных стратегий».

Не позднее конца лета этого года Stainless Steel планирует сообщить о заключении соглашения на распространение с одним из крупных и авторитетных мировых издателей.

Похоже, что и недавно образованные компании начинают терять ведущих сотрудников. Для работы над трехмерным боевиком SIN и Heavy Metal: F.A.K.K. 2 в компанию Ritual Entertainment (бывшая Hypnotic Interactive, известная прежде всего первым дополнительным пакетом для Quake) влились два новых профессиональных разработчика (game artists). Это Мерфи Михаэлс (Murphy Michaels), работавший в таких компаниях как 3D Realms и ION Storm, и Майк Векки (Mike Werckie), ушедший из компании Raven Software.

А вот компания Sierra недавно объявила о назначении Дэвида Греневецки (David Grenewetzki) своим президентом. До этого времени Дэвид занимал пост старшего вице-президента по разработкам и технологиям в компании Palladium Interactive.



«Нам очень приятно иметь в качестве руководителя Sierra человека с таким лидерским опытом, как у Дэвида», – сообщил Крис Мак-Лауд, CEO Cendant Software.

АНОНСЫ

Автор недавнего хита SpecOps, компания Zombie Interactive, совместно с компаниями Ripcord Games, Take 2 Interactive и Panasonic Interactive Media намеревается продолжить линию игр SpecOps выпуском двух новых продуктов.

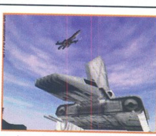
Первый из них, пакет дополнительных миссий к основной игре, выйдет в октябре и будет включать в себя три дополнительные миссии и возможность многопользовательской игры. Panasonic в данной момент пытается найти способ онлайн-продаж пакета.

Другая игра, SpecOps: The Green Berets, станет продолжением первой части и ожидается в конце 1999 года. Пока что о ней не имеется почти никакой информации, кроме той, что Zombie Interactive сделает все возможное, дабы включить в новую игру как можно больше деталей трудной службы в спецподразделениях.

Компания Origin намеревается выпустить продукт Ultima Online Gold, пакет дополнений к основной игре, добавляющий в нее один новый континент, а также большое количество новых монстров, пейджинговую связь, дополнительные подземелья и более детальное развитие личности героя. Из предварительной информации также известно, что новый континент будет содержать лишь ключевые места и строения вроде банков и торговых точек, а миссия создания городов будет возложена на самих игроков. Для использования дополнительного пакета необходимо иметь саму игру Ultima Online, но уже зарегистрировавшимся пользователям вовсе не обязательно покупать дополнительный пакет – они всего лишь не смогут заходить в дополнительные зоны.

Компании Looking Glass Studios и Electronic Arts вновь объединяются для работы над играми Flight Unlimited 3 и System Shock 2 (в этой игре будут совмещено несколько жанров: 3D-стрелялка, квест и RPG).

«Большой опыт EA в области игрового маркетинга делает из нее наилучшего партнера для издания System Shock 2 и Flight Unlimited 3, – говорит Пол Ньюрат (Paul Neurath), директор-менеджер Looking Glass Studios. – Мы считаем, что благодаря работе с EA продукция Looking Glass поднимется на еще более высокий, качественно новый уровень».



LucasArts также анонсировала новую игру из серии Star Wars, названную Star Wars: Rogue Squadron и представляющую собой еще одну 3D-стрелялку.

Игрокам придется вновь бороться за штурвалом X-Wings, Y-Wings и A-Wings против орд имперских AT-ATs, AT-STs и TIE Fighters.

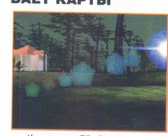
Что касается временной линии Star Wars, то действие игры происходит между фильмами Star Wars: A New Hope и Empire Strikes Back, что позволит любителям мира «Звездных Войн» посетить любимые места, такие как планета Татуин или Дагоба. Выход продукта ожидается в конце 1998 года.

ДЖИМ НИТЧЕЛС

5 июня игровая компьютерная индустрия понесла тяжелую утрату – скончался Джим Нитчелс (Jim Nitchals), оставивший после себя огромное наследие, однозначно повлиявшее на большинство игровых дизайнеров всего мира. Наибольшую популярность Нитчелс приобрел в славные дни существования компьютеров Apple II, во времена, когда он основал совместно с Барри Принцем (Barry Printz) и Ричардом Муром (Richard Moore) компанию Cavalier Computers. Благодаря ему появились на свет такие хиты своего времени как Bug Attack, Asteroid Field, Star Thief, Ring Raiders, Teleport и Microwave (в которой впервые была использована музыка). Впоследствии Нитчелс работал совместно с Electronic Arts над продуктами Hard Hat Mack и Music Construction Set.

Поистине пророческими стали слова о том, что игровая индустрия переживает старение – уже начинают уходить из жизни ветераны-основатели, без которых мы вряд ли играли бы в компьютерные игры вообще. Присоединяясь к другим информационным агентствам, мы выражаем соболезнование коллегам Нитчелса и его семье.

TS GROUP РАСКРЫВАЕТ КАРТЫ



Компания TS Group наконец приоткрыла завесу тайны своего второго проекта, информация о котором довольно долгое время держалась в секрете. По жанру игра Private Wars – тактический action с определенным набором миссий. Играющий является владельцем некой компании, занимающейся выполнением заданий специального характера. Перед каждой миссией игроки смогут набрать команду из приглянувшихся наемников, вооружить их арсеналом из 70 единиц разнообразного оружия, а затем выполнять задание в режиме реального времени с возможностью переключения видов как от первого лица, так и от третьего (всего насчитывается шесть положений камеры). Игра использует абсолютно трехмерный «движок» (недавнюю разработку TS Group), отличающийся реальным воспроизведение окружающего пространства. Будут использованы всевозможные эффекты современных графических ускорителей. Проект находится в активной разработке только два месяца, однако на прошедшей выставке E3 игра вызвала большой интерес у западных издателей. Кто станет издателем, пока неясно, в данное время этот вопрос находится в стадии обсуждения. Разработчики планируют одновременное появление игры как на Западе, так и в России.

«БУКА»

Компания «Бука» сообщает о том, что квест «Петька и Василий Иванович спасают Галактику» (создаваемый компанией SBG) находится в финальной стадии разработки. Число фоновых экранов увеличено до 90, и уже в конце июня на студии «Союзмультфильм» должен был закончиться процесс озвучивания. До выхода этого долгожданного проекта осталось немного времени: уже 25 июля российский квест обещает появиться на прилавках магазинов.

Так же «Бука» определилась с западным издателем игры «Аллоды: Печать тайны». В соответствии с недавно подписанным договором, все права на издание игры на территории всего мира, кроме Кореи, Китая, Тайваня и России, принадлежат американской компании Monolith Production, известной нашим игрокам по кровавому боевику Blood.

Как сообщили представители компании «Бука», на международной выставке E3 игра впервые была показана широкой зарубежной аудитории и вызвала большой интерес. На западе игра появится под новым названием Rage of Mages.

«АМБЕР»

Компания «Амбер» продолжает работу над своим проектом «Лиат». По жанру это фантазийный квест с заранее просчитанными изображениями (в духе Myst), большим количеством загадок и головоломок. Работа уже близится к завершению, и игра появится на прилавках в августе 1998 года. Западным издателем будет довольно известная компания Project Two. В данный момент за рубежом прошла рекламная кампания проекта, и игра получила не только хорошие предварительные отзывы, но и заказы. По словам российских разработчиков, русский вариант игры «Лиат» будет несколько отличаться от западного.

ПРИШЕСТВИЕ «ЧАРОДЕЯ»

Компания Snowball Interactive практически завершила работы над проектом «Всеслав Чародей. Клан Драгомира». Однозначно определить жанр игры сложно, здесь будут продолжены лучшие традиции таких известных игр как Diablo, Warcraft и Settlers. В данный момент компонуется окончательный сценарий и начинается процесс бета-тестирования. Окончательный срок появления игры на прилавках магазинов пока не определился, однако сами разработчики обещают, что ждать осталось недолго.

«КОРСАРЫ» НА E3

Компания «Акелла» на прошедшей в Атланте выставке E3 показала свою новую разработку – игру «Корсары». Этот проект вызвал большой интерес не только у посетителей выставки, но и у западных издателей. Такой живой интерес к игре вполне обоснован тем, что это был единственный на выставке парусный имитатор, к тому же единственный проект с детальной трехмерной имитацией моря. Тем не менее, пока неизвестно, кто из западных компаний заявит себя как издатель. Как сообщила компания «Акелла», вопрос находится на стадии переговоров и имя издателя будет сообщено позднее.

Компания TS Group наконец приоткрыла завесу тайны своего второго проекта, информация о котором довольно долгое время держалась в секрете



ЕРЛИНА
Противостояние
Вьюга в Пустыне
СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ
Третий Рим
Схватка
DOKA
www.doka.ru

ВЕСЕННЯЯ ИГРОМАНИЯ

Конец весны – это не только время хорошей погоды и мини-юбок. Это еще и время подведения итогов прошлого сезона и награждения лучших российских творческих коллективов. Лучшие телепрограммы награждаются премией «Теффи», лучшие исполнители музыкальных произведений номинируются на «Поколении» и «100 пудов хитов». Но самое главное – это то, что лучшие российские игры получают свои награды – в конце мая проходит традиционный конкурс Российских Игровых Программ на фестивале компьютерной графики и анимации «Аниграф '98».

Проводящееся уже четвертый год подряд, это мероприятие характеризуется прежде всего не только атмосферой всеобщего профессионализма, но и многочисленными программами, близкими и простому пользователю. Не даром в прошлом, 1997 году «Аниграф» стал первой ступенькой во взлете таких громких российских игр сего дня, как «Аллоды» и «Петька и Василий Иванович спасают Галактику». Именно год назад, на прошлой выставке, эти игры были впервые показаны широкому зрителю. А бесспорный лауреат прошлого конкурса, игра «Противостояние», по праву стала самой продаваемой российской игрой, преодолев двадцатипятитысячную границу тиража.

Именно поэтому многие посетители Игрового Городка этого года пришли на фестиваль не столько для того, чтобы сразиться на многочисленных игровых турнирах и конкурсах (либо ощутить все прелести езды по бездорожью с использованием компьютера, руля, педалей и широкоформатного проектора), сколько для ознакомления с теми играми, что поразят нас осенью 1998 – летом 1999 года. И таких было вполне достаточно. По достоинству был оценен жюри российский проект, подготовленный компанией «Акелла», аналогов которому не было во всей мировой практике. И действительно, боевой имитатор морского парусника «Корсары», представленный на конкурс и победивший сразу в четырех номинациях, поразил не только своим техническим совершенством, но и свободой сюжета, позволяющего игроку стать кем угодно – хоть торговцем, хоть военным – и плавать как по реальным местам, так и по плодам буйной фантазии авторов.

Большой интерес вызвала и разработка «Вангеры» группы K-D Labs из города Калининграда (издавать игру будет компания «Бука»). Пожалуй, впервые в российской игре был создан настоящий фантастический игровой мир, живущий в своем измерении и по своим законам. Говорят, что играющий в «Вангеры» забывает про обычную жизнь и начинает разговаривать на языке иного мира. Жюри по достоинству оценило оживший параллельный мир и наградило игру сразу двумя номинациями – за лучший сюжет и оригинальность концепции.

Вообще, нынешний «Аниграф» полностью подтвердил еще один постулат – не только в Москве делается игровая индустрия. Тому пример – заслуженная номинация «Провинциального Игрока» – имитатора бильярда с элементами приключения, созданного фирмой «Гершвин» из города Ярославля. Отмечена наградами фестиваля была и разработка из Новосибирска – игра «Дальнобойщики» компании «Софт Лаб» (издатели «1С» и «Бука»).

Нельзя не сказать и о том, что в этом году фестиваль перестал быль закрытой тусовкой и открыл двери для начинающих разработчиков. А один из них, 13-летний Кирилл Охотников, создавший игру на домашнем компьютере, не только получил одну из номинаций, но и нашел на фестивале солидного издателя для своего продукта.

Вообще, сюрпризов на фестивале было множество. Посетители, выделившие по пять минут на ознакомление с выставкой, пропадали на часы, попав под магическое очарование локализованного компанией «Дока» продолжателя традиций игры Lines под загадачным названием «Свинг». Дети не отходили от компьютеров с интерактивными сказками из серии «Волшебные истории Тутти» (кстати, каждый маленький игрок получал в подарок саму гусеницу, сидящую на настоящем апельсине). Взрослые цокали языками, глядя на нереальную реалистичность имитатора истребителя «СУ-27 2.0» – многие не верили, что это не рисованный мультфильм, а настоящая графика из игры. «Это лучше, чем Warlord и Heroes of M&M» – говорили серьезные по всем параметрам люди, отыграв в стратегическую походовую игру «Схватка», локализованную компанией «Дока». Сюрпризом, пожалуй, не стало лишь первое место отвязного приключения по имени «ГЭГ» – по этому поводу мнение жюри и посетителей выставки было почти единодушно.

В общем и целом, все четыре дня фестиваля «Аниграф '98» прошли в теплой, весьма дружественной для посетителей атмосфере. Городок посетили как высокие гости фестиваля, так и известные политики, а такkже просто все те, кому интересны компьютерные игры. Безусловно, провести Городок на таком уровне – задача не из легких. Именно поэтому оргкомитет выражает огромную благодарность всем тем, кто помог провести фестиваль игр на должном уровне, и прежде всего – генеральному спонсору, издательскому дому «Фантазия» (журналы «Цифровой Жук», «Подводная Лодка», «F1» и пр.). Отдельное спасибо и компании Activision, предоставившей технику высочайшего класса для вывода изображения с экрана монитора на большой экран.

Полный список всех победителей конкурса смотрите в июньском номере «Игромании»





Конкурс будет продолжен в следующем году и, безусловно, будет проведен на еще более высоком уровне. Ведь теперь премия за Лучшую Российскую Компьютерную Игру получила статус Национальной, а это обязывает ко многому. И, может быть, недалек тот год, когда работы аниматоров в компьютерных играх будут на равных конкурировать с работами-победителями больших конкурсов аниматоров и художников на «Аниграфе», «Тэффи», «Поколении» и прочих национальных премиях.

Материал подготовлен клубом «Game Galaxy»

DIABLO 2

Разработчик Blizzard North
Издатель Cendant
Выход декабрь 1998
Жанр RPG

Надеюсь, вы уже прошли набор дополнительных миссий к Diablo от компании Sierra. Если же нет, то для этого есть еще масса времени, так как Diablo 2 вряд ли появится на прилавках магазинов раньше ближайшего Рождества. В любом случае, каждая игра такой фирмы как Blizzard Entertainment заслуживает пристального внимания игроманов, если, конечно, не брать во внимание недавнее заявление компании о прекращении разработки Warcraft Adventures.

Вторая часть начинается с побега Дьябло из своей подземной тюрьмы Tristam

Итак, Diablo 2 создается на совершенно новом движке, главное отличие которого от подлинника – возросшая область просмотра игрового поля (лишь бы это не отразилось на размере героя: в смысле его уменьшения). Соответственно, элементы интерфейса станут несколько меньше, добавится кучка новомодных эффектов типа Gouraud Shading, дабы сгладить острые углы, так портящие картинку многим играм.

Как известно, сюжет первой части был весьма увлекателен и завершался довольно-таки необычно. Вторая часть начинается с побега Дьябло из своей подземной тюрьмы Tristam. Захватив с собой двух братьев, олицетворяющих собой еще два первичных адских зла, наш общий друг решил навести «новый» порядок на Земле.

Игра состоит из четырех отдельных эпизодов, каждый из которых по продолжительности (имеется в виду игровое время) примерно равен первой части Diablo. В первом действие происходит в гористой области, где злой демон Andariel поработил жителей окрестных населенных пунктов и занимается методичным их опустошением в угоду своему кумиру Дьябло. В центре этого эпизода – монастырь, послуживший домом для Сестер Невидящего Ока, откуда родом Rogue из оригинального Diablo (это была девушка, если помните). Как только вы справляетесь с демоном, первый эпизод завершается.

Естественно, бороться с таким непомерным количеством зла трем героям явно не с руки, поэтому в Diablo 2 их будет уже пять (а в Diablo 3 их вообще будет немерянно):

Варвар (Barbarian) – этакий рубака, прущий на врагов как танк, которому, возможно, несколько недостает поворотливости.

Ведьма (Sorceress) – одна из нескольких женщин, собирающих секреты волшебства исключительно мужских восточных кланов Магов. Подобно волшебнику из Diablo, она обладает слабыми возможностями рукопашного боя, что с успехом компенсирует великолепным арсеналом атакующих и защитных заклинаний.

Паладин (Paladin) – солдат с некоторой долей духовности и морали, дерущийся за правое дело, в которое он свято верит.

Некромант (Necromancer) – рожденный в болотах, он не так хорош, как паладин, но и не так слаб, как ведьма в рукопашном бою. Его специализация – вызов на поверхность различных кошмарных созданий.

Амазонка (Amazon) – свирепая, всегда готовая к бою женщина-воин, прекрасно сражающаяся в полевых условиях. Луки, копья и другое метательное оружие – ее специализация.

Некоторые изменения коснулись внешнего изображения героя на игровом поле. Так, в Diablo ваша броня изображалась тремя состояниями: легкая, средняя и тяжелая. Во второй части вы будете иметь счастье лицезреть на себе тот предмет одежды, который, так сказать, изволили надеть. В общем, если с утра вы одели трусы в полоску, то и увидите вы трусы в полоску, а не пижаму в клеточку.

Diablo 2 практически не содержит монстров из первой части, за исключением Skeleton, Fallen и Zombie. Все уродцы свеженькие, что радует. Сетевая игра будет поддерживать до восьми игроков – ровно в два раза больше, чем в первой части.

COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN

Разработчик Westwood Studios
Издатель Virgin Interactive
Выход вторая половина 1998
Жанр real-time strategy

Сделав небольшой перерывчик в четыре года, компания Westwood Studios решила продолжить повествование о противостоянии Братства NOD и Альянса GDI. Третья часть сериала, являющаяся прямым продолжением первой и второй, будет называться Tiberian Sun.



После не поддающихся счету бесконечных продолжений и дополнений, профессиональных и не очень, в Westwood наконец-то решили радикально переделать движок Command & Conquer (Tiberian Sun's voxel engine). Согласитесь, это приятная новость. Основная же неприятность, вытекающая из этой приятной новости, – игра скорее всего не будет поддерживать трехмерные акселераторы, поскольку воксельная технология к этому не особо располагает.

Действие игры начинается в 20-е годы нового тысячелетия, перенося повествование в будущее. Главным героем нового шедевра останется бесстрашный мистер Кейн, чудом избежавший смерти в конце Command & Conquer: Tiberian Dawn. Кстати, к огромному сожалению, мы больше не увидим в сиквеле не менее известную героиню второй части (Red Alert) – всеми обожаемую сотрудницу спецназа Татьяну (Tanya). Впрочем, разработчики обещали заменить ее парочкой не менее крутых головорезов.

Итак, Братство NOD и Альянс GDI в связи с вредным экологическим воздействием тибериума на людей вынуждены были перенести свои базы по его добыче в отдаленные области. NOD отправилось добывать порошок в подземные пещеры, а GDI – в одну из полярных областей планеты. Теперь в игре будет фигурировать и еще одна группа – Forgotten. Это всеми забытые мутанты, пострадавшие от тибериума. Их роль пока держится в секрете. Битвы будут происходить в холодной тундре, на просторах саванны и в городских пустошах.

Все единицы и строения в Tiberian Sun разработаны заново и в сумме представляют собой некий футуристический мир с техникой недалекого будущего. Такой, например, как танк на воздушной подушке (GDI), способный двигаться и по земле, и по воде. Братство обладает довольно мощным оружием: огнемет «Язык дьявола», продвинутый вертолет Apache и под-

земный БТР. На вооружении Альянса будут состоять три воздушных единицы: транспортный самолет, истребитель и бомбардировщик. Транспортная авиация сможет автоматически перевозить сухопутные единицы на базу и обратно для ремонта или еще чего-нибудь (помните Dune 2?). Что касается пехоты, то GDI будет обладать прыгающими солдатами, способными легко карабкаться на отвесные скалы, и дискометателями, которые будут бросать взрывные устройства (гранаты) на большие расстояния. На стороне NOD будут сражаться тяжело вооруженные спецназовцы и киборги.



Изменения коснулись и строений. Например, на вооружении Альянса имеется Firestorm Defense, представляющее собой силовое поле для защиты от противника. Вам не удастся пройти сквозь него, но вы сможете сделать под ним подкоп. У Братства вы встретите знакомый по Red Alert'у Stealth Generator, который скроет от глаз врагов часть территории, занятой вашими войсками. Играя за GDI, вы сможете попользоваться таким устройством как Disrupter. Сие чудо техники использует звуковую энергию для уничтожения атакующих сил (наверное, что-то вроде больших динамиков). NOD'овская лазерная защита (Obelisk) теперь будет отстреливать и воздушные цели. Не обойдется дело и без управляемой спутником ионной пушки (GDI).

Дабы поднять интерес к игре, разработчики ввели в нее различные природные явления – такие, например, как ионный шторм и метеоритный дождь. Может быть, они не часто происходят в нашей повседневной жизни, но наверняка будут обычным явлением в ближайшем будущем. Плюс к этому обещается динамическая смена дня и ночи, так что стреляйте по фонарям и бейте врага под покровом тьмы.

Что касается ресурсов, то это будет все тот же тибериум, правда, на сей раз двух видов: оригинальный зеленый и синий. За последний дают гораздо больше денег, но он взрывоопасен так же, как жидкий азот. Будьте осторожны при его перевозке и хранении.

Система апгрейда несколько изменилась в сторону Starcraft'а. Например, чтобы получить возможность изготовлять какую-нибудь новую единицу, вам придется пристроить к основному зданию завода небольшую структуру (по-русски – цех), где будут заниматься ее (единицы) разработкой.

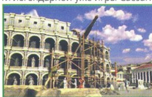
Впервые будет применена так называемая концепция динамической кампании, т. е. ваши действия при выполнении миссии будут влиять на ход всей последующей игры. Так, если вы не выполнили какого-либо задания в текущей миссии, то все последующее будут тяжелей для прохождения. Если же один из ваших ключевых персонажей будет убит (например, новая Таня), то вы сможете продолжить игру, но у вас не будет такого хорошего помощника в следующих миссиях.

Карты в игре станут более разнообразными с топографической точки зрения, а различные природные объекты будут вести себя строго в соответствии с физическими законами. Например, неожиданная горная лавина может передавить половину вашего отряда, а селевой поток с камнепадом смыть всю вашу бронетехнику в какое-нибудь болото.

CAESAR 3

Разработчик Impressions
Издатель Sierra (Cendant)
Выход осень 1998
Жанр стратегия

В первом столетии до нашей эры жил да не тужил римский диктатор по имени Гай Юлий Цезарь, который начал свою политическую деятельность на должности военного трибуна, впоследствии став эдилом, претором, консулом и наместником Галлии. Далее этот великий полководец сделал себя монархом и управлял государством в меру сил своих, пока не был убит подлыми заговорщиками. Короче, вам предлагается роль императора, а уж как вы ею распорядитесь, зависит только от ваших руководящих способностей. Этот или очень похожий путь предлагает нам пройти фирма Sierra в третьей части легендарной уже игры Caesar.



Вам предлагается роль императора, а уж как вы ею распорядитесь, зависит только от ваших руководящих способностей

В наш век разгула многопользовательских игр делать произведение, совершенно не предназначенное для игры с кем-нибудь или против кого-нибудь, весьма рискованно. Однако Sierra решилась на этот шаг в надежде на понимание тех пользователей, умы и сердца которых завоевали две предыдущие части. И, скорее всего, дело выгорит, так как разработчики клянутся, что делают новую игру в соответствии с пожеланиями и замечаниями пользователей двух предыдущих.

Действие будет происходить на трех различных типах земной поверхности: в бескрайних пустынях Аравии, снежных лесистых областях северной Европы и необъятных полях южной Европы. Причем тип построек будет напрямую зависеть от местности, в которой они будут возводиться. Также от района к району будет изменяться тип добываемой пищи и природных ресурсов.

В отличие от большинства игр такого плана, вместо просмотра графиков и диаграмм, отображающих состояние дел в государстве, в Caesar 3 применена система визуального отображения этих самых дел. Например, если возникла проблема безработицы, граждане



начнут собираться на ступеньках ратуши, требуя прекратить незаконные увольнения служащих за игру в тетрис на рабочем месте. Если в вашем государстве имеется проблема квартирного вопроса, то, скорее всего, на улицах вы увидите бомжей, цепляющихся к прохожим и просящих приютить их на денек-другой.

Еще одной особенностью игры является широкий спектр локальных природных местностей – долин, плато, водных преград – с возможностью строить мосты через реки, осуществлять по ним судоходство с целью торговли и т. п. В окончательной версии продукта будет около 25 готовых сценариев, в которых игроки смогут отстраивать процветающий город, нанимать армию, защищать свои владения от вторжения соседей.

Разработчики обещают в игре очень простой и понятный интерфейс, качественную графику, детально отрисованную мультипликацию, цифровой звук и все остальное в том же духе.

3-D ULTRA MINIGOLF DELUXE

Разработчик	**Dynamix**
Издатель	**Sierra (Cendant)**
Выход	**3-й квартал 1998**
Жанр	**аркада по мотивам гольфа**



Зародившись еще в средние века в Дании, гольф, как спортивная игра, до сих пор остается популярным в самых широких кругах населения планеты, независимо от того, есть у людей возможность сыграть в эту игру или же нет. И вот для тех, у кого такой возможности нет, большие компьютерные компании (например, Microsoft) пытаются сделать имитаторы профессионального гольфа. И, надо сказать, у многих это получается.

Но здесь речь пойдет не о профессиональном гольфе, а о его шутливой миниатюрной форме. До недавнего времени миниатюрный гольф был прерогативой маленьких компаний и Shareware разработчиков (Zany Golf, Gopher Golf, Fuzzy's World). И вот год назад, после весьма удачной серии 3-D Ultra Pinball от компании Dynamix (филиал Sierra), свет увидел оригинальный 3-D Ultra MiniGolf, который стал неожиданно успешным, что и послужило толчком для создания его сиквела в этом году. Продолжение наследует тон оригинала – некоторый налет 50-х годов в графике, музыке и звуковом оформлении. По сравнению с оригиналом, добавлено гораздо больше анимационных эффектов на каждую лунку, которые к тому же обладают весьма звучными названиями: «Глубоководное морское приключение», «Лаборатория безумного ученого», «Переулок торнадо» и т. п.





Новая версия игры включает девять новых лунок к имеющимся в оригинале восемнадцати. Каждую из них «обслуживают» свои персонажи, влияющие на ход игры и имеющие некоторый искусственный интеллект, задающий форму поведения персонажа в зависимости от того, как вы играете. Таким образом, каждый раз проходя одну и ту же лунку, вы столкнетесь с разными ситуациями. Данное обстоятельство по замыслу разработчиков должно сильно повысить играбельность и поднять общий интерес к игре.

Одно из самых интересных отличий от оригинала – это поддержка режима Multiplayer: два игрока по модему и до четырех человек по локальной сети. Все-таки приятно сразиться с противниками, обладающими не искусственным, а естественным интеллектом.

Приятно сразиться с противниками, обладающими не искусственным, а естественным интеллектом

Как и в оригинале, игроки будут иметь в своем распоряжении два способа управления шариком для транспортировки его в лунку. Первый – TruePutt. Вы используете мышь, чтобы по возможности ближе подтянуть шарик к лунке. Второй – EasyPutt. Также используется мышь для регулировки силы удара в зависимости от того, как долго удерживалась нажатой кнопка мыши. Оба метода довольно эффективны, поэтому дело вашего личного вкуса, какой из них вы предпочтете. В отличие от предыдущей версии, вам дается выбор из трех различных клюшек для каждого удара.

CRIME KILLER

Разработчик	**Interplay**
Издатель	**Interplay**
Выход	**август 1998 г.**
Жанр	**action**



Crime Killer – игра, чем-то похожая на Carmageddon. Здесь тоже в вашем распоряжении имеется мощное транспортное средство, правда, боретесь вы не с кем попало, а защищаете невинных сограждан, молящих о помощи. В отличие от игры Carmageddon, у вас будет выбор из нескольких транспортных средств, в том числе и не совсем наземных. На мой взгляд, очень удобно для стража порядка.

На протяжении пятнадцати напряженных миссий вы встретитесь с самым отпетым сбродом всех мастей. Среди них будут террористы, торговцы оружием, а также всякая мелочь типа нерадивых водителей, паркующих машины в неположенном месте. Некоторых, например, пьяных водителей или преступных авторитетов вам придется брать живьем, других вам разрешат убить, чтобы совсем не было скучно.

В игре представлено три вида транспортных средств.

Первое – автомобиль. На него вы можете установить крупнокалиберные пушки или взрывчатые кассетные снаряды. Это оружие позволит вам в считанные секунды отправить к праотцам плохих дядек. Используя пассивное оружие, вы сможете захватить при необходимости любого преступника для последующего допроса с пристрастием. Управление автомобилем обещает быть простым и легким, чтобы даже пользователь без водительских прав чувствовал себя за рулем как в своей тарелке.



Следующий аппарат – мотоцикл. По сравнению с автомобилем преимущество обсуждаемого транспортного средства заключается в быстроте и проворстве. Мотоцикл может скользить над местом преступления, а силовое поле (спасибо техническому прогрессу) защитит его от большинства видов оружия. Мотоцикл менее уязвим

благодаря своему размеру и скорости, но имеет на борту ограниченный арсенал оружия.

Автомобиль может развивать скорость, близкую к скорости мотоцикла, но лишь в течение ограниченного времени (около пятнадцати секунд).

И, наконец, самым быстрым в игре является «крыло» – некая разновидность аэроплана, способная развивать скорость до 200 миль в час. Имеет несколько дополнительных движений – фигур высшего пилотажа. Видимо, это сделано для того, чтобы слегка поднять настроение террористам – они в лыжных шапочках на морде напряженно ждут грузовика с баксами, визы на Каймановы острова и «Боинг» с полным баком, а тут прилетаем мы на «крыле» и начинаем делать всякие штуки в воздухе, дабы скрасить томительные минуты их ожидания. Весело, слов нет.

Кроме стандартного вооружения, все транспортные средства имеют скрытую подвеску для оружия специальных типов, что позволяет игроку применять его в экстренных случаях.

Помимо этого в игре будет присутствовать около пятидесяти различных гражданских автомобилей, которые вам придется объезжать (или облетать).

В основе сюжета лежит повесть о корпорации URIEL, осуществляющей борьбу с преступностью. На корпорацию вы и работаете. С другой стороны стоит некая субстанция Petrol Bug, представляющая собой мутировавшую бактерию. URIEL бросила вызов этой нечисти, пытаясь восстановить справедливость драконовскими методами. Конечно, многие добропорядочные граждане засомневались в истинных устремлениях корпорации, что породило волну терроризма и уголовных преступлений, на борьбу с которыми руководство компании направило вас, офицера полиции.

Графическое ядро игры выполнено прекрасно. Машины отрисованы подробно, а производительность движка очень высока даже без 3D-ускорителя (60 кадров в секунду). Звуковые эффекты также на высоком уровне, а ваши действия будут сопровождаться музыкой в стиле Funky Techno.

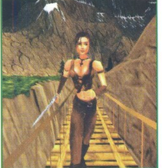
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM, четырехскоростной CD-ROM, Windows 95, DirectX 5.0.

DRAKAN

Разработчик	**Surreal Software**
Издатель	**Psygnosis**
Выход	**январь 1999**
Жанр	**3D-action**

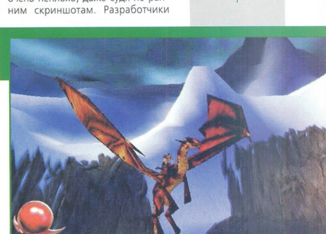
Эх, давненько не летал я на моем боевом драконе!

Высоко над землей, преодолевая натиск мощных порывов ветра, вы несетесь с огромной скоростью на самом обычном драконе. Кто сказал, что это не транспортное средство? Свист ветра в ушах подбадривает, и перед вами растягивается вечная синева горизонта. Вы парите над миром, ничем не ограниченный в движениях. Вот она радость полета, о чем во все времена мечтал человек. Вы слышите под собой мерный лязг доспехов своего крылатого коня. И вдруг ваш острый взгляд замечает далеко внизу племя диких каннибалов, вышедших на тропу войны. Вы беретесь за плечи дракона, приказывая ему спуститься вниз. Сопротивление ветра нарастает. Волосы больно хлещут вас по щекам. Секунда, другая – и вы у земли, из мрачной пасти вашего боевого друга вырывается мощный поток огненной струи, испепеляющей бедных зверушек. И, наконец, вы спускаетесь с дракона и обнажаете свой меч, чтобы завершить начатую работу.



Примерно так выглядит действие в новом проекте Psygnosis, реализуемом Surreal Software, который, возможно, будет одним из самых многообещающих названий 1999 года. В Drakan (рабочее название) игроки возьмут под свой контроль женщину-воина Rynn вместе с ее большим красным драконом Arokh'ом. Чтобы победить зловещего повелителя Kulrik'a, она будет бороться со злом на многочисленных игровых уровнях. Находясь на земле, вы сможете, ловко орудуя мечом, пробираясь через леса и исследуя пещеры, сметать на своем пути стаи мерзких тварей. Убивать их можно будет не только с помощью меча (а точнее, мечей, так как в игре их будет несколько видов), но и с помощью копий, луков и другого метательного и стрелкового оружия (всего около 50 единиц). Не обойдется дело и без волшебства: где вы видели мир с драконами, но без магии? Не забывайте также об огненном дыхании Arokh'a.

Естественно, для игры понадобится 3D-акселератор, очень даже может быть, второго поколения. Куда же без него, родимого, в наше время повальных симуляторов? Впрочем, графическая реализация программы выглядит очень и очень неплохо, даже судя по ранним скриншотам. Разработчики



обещают, что все монстры в игре будут созданы на основе каркасной мультипликации, призванной оживить их движения. Также для оживления общего действия в игру будут добавлены различные природные явления типа снега, дождя, тумана и пр., реализованные с помощью многоуровневых текстур. В игре будет 14 различных миров с уникальными флорой, фауной и рельефом каждый.

Высоко над землей, преодолевая натиск мощных порывов ветра, вы несетесь с огромной скоростью на самом обычном драконе

Мир, в котором вы существуете, будет густо населен различными дружественными персонажами, которые предложат вам помощь в справедливой борьбе со злом. Среди них гуманоиды, добрые монстры, драконы, гоблины... (всего 25 созданий).

Сетевая поддержка – до восьми игроков. Системные требования: Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95, 3D-акселератор.

GUBBLE 2

Разработчик	**Actual Entertainment**
Издатель	**Actual Entertainment**
Выход	**3-й квартал 1998**
Жанр	**головоломка**

В конце 1996 года маленькая фирма под названием Actual Entertainment выплыла на игровую сцену с игрой в жанре action/puzzle под названием Gubble. Обладая живой 3D-графикой и звуком, имея забавный Gameplay, игра получила массу положительных откликов в прессе. Названная разработчиками «совершенной аркадной головоломкой», Gubble соединила в себе динамику аркадных игр и мыслительные процессы, свойственные головоломкам.

Actual Entertainment – необычная компания, созданная группой фанатов видеоигр и пытающаяся

делать, судя по названию, только интересные игры. Примечательно, что один день в неделю (пятницу) служащие этой фирмы не работают, а играют в игры (нам бы так). После выхода в свет Gubble под крышей Actual Entertainment был создан Gubble Fun Club, где проводятся чемпионаты по Gubble и члены которого участвуют в создании Gubble 2. Лица некоторых участников этих чемпионатов будут красоваться на обложке будущего компакт-диска, а один из удачливых победителей такого чемпионата будет удостоен чести появиться в качестве одного из врагов в будущей игре.

Примечательно, что один день в неделю (пятницу) служащие этой фирмы не работают, а играют в игры (нам бы так)

В оригинале Gubble представляет собой некое подобие Pac-man'а, перенесенное в трехмерный мир, в котором симпатяга Gubble D. Gleep пробирается через десять городов, составленных из ста пятидесяти Zymbot'ов (многоуровневые 3D-структуры), и использует различные механизмы, чтобы восстановить порядок, нарушенный космическими пиратами. Перемещаясь на своем космическом карманном аппарате, Gubble встречает на своем пути причудливые вьющиеся проходы, транспортеры, лифты, шатунные механизмы и другие техногенные извращения.

В новой игре мистер Gleep не будет ограничен рамками своего космического катера. Теперь он сможет идти, бежать, прыгать, приседать и даже летать в сотне новых Zymbot'ах. Во вторую часть добавлено множество дополнительных механизмов, инструментов, врагов. Разработчики утверждают, что в Gubble 2, по сравнению с оригиналом, будет добавлен элемент стратегии и игра будет менее аркадной.



Gubble 2 не содержит кровавых или насильственных сцен. Вашей целью является избежать врагов, а не уничтожить их. Графическое ядро программы поддерживает 16-битный цвет. Управлять героем можно с помощью джойстика или клавиатуры. Сохранять игру можно только в определенных местах как, например, во Flashback. Возможности многопользовательской игры здесь отсутствуют, да и зачем они в головоломке? Поведение врагов достаточно предсказуемо, так что искусственный интеллект здесь тоже не превалирует.

Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95.

HEAVY GEAR 2

Издатель **Activision**
Разработчик **Activision**
Выход **декабрь 1998**
Жанр **симулятор боевых роботов**

После стремительного взлета и последующего не менее стремительного падения популярности серии Mechwarrior фирма Activision вновь штурмует бастионы жанра симуляторов боевых роботов. Фанаты этого жанра дали весьма высокую оценку первой части описываемого симулятора, Heavy Gear, хотя и посетовали о безвременной кончине Mechwarrior. Как следствие, Activision, чтобы в некоторой степени загладить свою вину, готовит к выпуску Heavy Gear 2.



По существу, Heavy Gear 2 на сегодняшний день будет наиболее большой, быстрой, хорошо проработанной и в то же время сложной игрой, действие которой происходит на открытом пространстве (кто сказал, что один робот в поле не воин?). Разработчики утверждают, что Heavy Gear 2 сделает революционный шаг в развитии жанра симуляторов боевых роботов, такой, например, какой был сделан между Doom и Quake в 3D-стрелялках. Окончательная версия игры будет требовать для своей работы Pentium 133 и 3D-акселератор.

Сюжет Heavy Gear основан на давней истории борьбы рас за стратегическое планетарное превосходство. Действие Heavy Gear 2 начинается 1 000 лет спустя после окончания первой части. На Terra Nova закончилась гражданская война, и Север с Югом, объединившись, двинулись на завоевание Земли. Плюс ко всем другим бедам, какие-то плохие дядьки украли с Земли жизненно важную технологию, без которой планета фактически обречена на гибель. На этот раз действие игры будет происходить в двух различных мирах, имеющих множество радикально отличающихся ландшафтов, которые авторы любезно обещали нарисовать. Эти планеты (Terra Nova и Caprice) служат вратами к другим мирам во Вселенной, поэтому и вызывают такой непраздный интерес у воюющих сторон.

Что же отличает новый продукт от предшественников, кроме новых ландшафтов, механизмов и напряженных уровней? А вот что: новая технология Dark Side, которая призвана полностью загрузить центральный процессор и другие железки вашего компьютера, тем самым повысив производительность программы в целом. Наверное, этим и объясняются столь невысокие требования (для симулятора) к аппаратным ресурсам. Эта технология позволит изменять окружающую обстановку в игре «на лету», создавать доселе невиданной величины уровни и, что самое главное, быстро их загружать. В Heavy Gear 2 переходы от ходьбы к вращению выглядят более плавными, так как для них используется большее количество анимации.

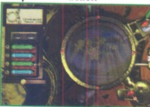
Миссии будут происходить в вулканических районах, арктических пустынях, болотах и городах. Местность, естественно, будет оказывать влияние на поведение вашего боевого аппарата. Например, на поле, покрытом ледяной коркой, он будет скользить, а густой снегопад снизит видимость. Все области в игре будут иметь множество природных объектов: озер, рек, лесов, холмов и пр., которые игрок сможет использовать для прикрытия, дабы воспользоваться немаловажным в бою фактором неожиданности.

Графическая реализация вряд ли привнесет в жанр что-либо радикально новое, но обещаются все, ставшие уже стандартными, видеоэффекты типа динамического освещения от взрывов и выстрелов оружия.

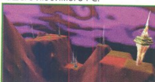
В Heavy Gear 2 можно будет играть от первого и от третьего лица, а по Сети можно будет поскрежетать железками аж вдесятером.

SENTIEL RETURNS

Разработчик Hookstone Productions
Издатель Psygnosis
Выход 3-й квартал 1998
Жанр action



Наверное, вы уже успели догадаться по названию, что речь пойдет о продолжении или даже, я бы сказал, возвращении некогда популярного произведения на игровую арену. Однако это вовсе не продолжение какой-нибудь новомодной стрелялки или стратегии в реальном времени, появившейся год или два назад. Нет, господа, нам с вами предстоит вернуться, ни много ни мало, на 13 лет назад, в 1985 год. Именно тогда впервые для BBC Micro появился Sentinel, начавший свое победное шествие по компьютерным платформам CBM64, Sinclair Spectrum, Atari ST, Amiga и, наконец, добравшийся до нашего любимого PC.



В эпоху безраздельного властвования в те незапамятные времена игрушек типа Pacman и Space Invaders один талантливый разработчик по имени Geoff Crammond перешагнул через общепринятые каноны и выпустил игру, названную впоследствии в прессе «истинно виртуально реальной», которая мгновенно вошла в разряд классических, завоевав огромную популярность у компьютерно-оснащенных граждан.

В оригинале Sentinel обладал не слишком затейливым сюжетом, к тому же еще и мало соответствующим названию игры. Всего-навсего вам нужно было забраться на гору, обходя всевозможные препятствия в виде шипов и энергетических лучей, закрепиться там и столкнуть вниз уже находящегося наверху противника. К тому же вы напрочь были лишены какого-либо оружия. Конечно, не бог весть что по сравнению, например, с Quake, но ведь играем же мы до сих пор в Тетрис и Lines, не обращая внимания на отсутствие в них сюжетной линии.

Продолжение некогда популярной игры разрабатывают сейчас для компании Psygnosis две маленькие британские фирмы. Это Hookstone (авторы Zoop) и No Name Games. Gameplay новой версии Sentinel будет почти точно соответствовать оригиналу, единственным прогрессом будет использование современной графики, звука и сетевых возможностей.

Игра поддерживает 3D-ускорители, отвечающие за текстурирование, анимацию и динамическое освещение. Звук полностью трехмерен и соответствует стандартам Dolby Surrond Sound и Q Sound. Интересно, что музыка к игре написана известным кинорежиссером Джоном Карпентером (John Carpenter). Сеть будет поддерживать до четырех играющих, так что вы сможете забираться на гору наперегонки. Причем будет возможность наблюдать за действиями соперника, т. е., если у вас возникнут трудности с выбором пути к вершине, вы сможете посмотреть, как решил их ваш товарищ.

Игра будет состоять из более чем 650 уровней (заметим, что оригинал содержал их около 10 000 – некоторый регресс налицо). Действие будет происходить во всех известных человеку стихиях: Огонь, Вода, Воздух и Земля, пока вы не достигнете ужасной пустоты, контролируемой самым главным Sentinel'ом.

Системные требования: Pentium 120, 16 Mb RAM, Windows 95.

TIDES OF WAR

Разработчик Devil's Thumb Entertainment
Издатель GT Interactive
Выход август 1998 г.
Жанр стратегия в реальном времени

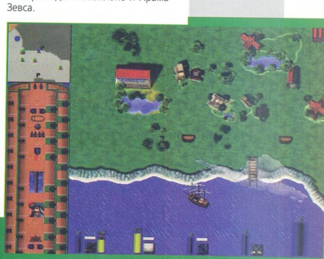
Нельзя сказать, что Tides of War – это очередная попытка захватить лавры Command & Conquer и компании. Хотя авторы и относят свое произведение к жанру стратегии в реальном времени, игра, скорее всего, будет смесью приключений, симулятора и стратегии. Здесь вам не придется управляться со множеством боевых единиц на карте, вы будете командовать всего лишь одним кораблем. Зато на нем вы сможете распоряжаться всем и вся: ставить/снимать паруса, модернизировать всякие мелочи, отдавать приказы команде, регулировать уровень дисциплины с помощью лишения отдельных матросов пива и табака и т. п.

Вы начинаете игру в роли капитана маленького брига, принадлежащего Королевству Angland или Великому Герцогству Darn. Впоследствии, успешно завершая миссии и тем самым зарабатывая деньги, вы сможете модернизировать свое судно или покупать более совершенные корабли вплоть до 120-пушечного флагмана с хорошо обученной командой головорезов на борту.

В дополнение к двум первичным нациям, в игре будет участвовать еще несколько нейтральных, например, Республика Satch. В зависимости от ваших действий они могут быть либо вашими союзниками, либо вашими врагами. Интересно, что играя за Darn, вы, при желании, сможете стать пиратом, если по завершении одной из миссий, целью которой будет возвращение потерянного золота в казну, вы решите оставить его у себя, поставив свою персону тем самым вне закона.

Миссии в игре будут двух типов: исследовательские и боевые, коих большинство (около 75) и которые достаточно разнообразны. Например, в одной из них вам придется успеть отловить вражеского адмирала, пока он не унес ноги (в смысле, киль) и не скрылся за пушками дружественного ему флота; в другой вашей задачей будет плыть к отдаленной заставе и присоединиться к лояльному вам флоту. По пути вам встретится торговец, предлагающий большие деньги, чтобы доставить свой груз в ближайший порт. Участие в его проблемах необязательно, но кому же помешает пара лишних золотых монет почти ни за что! Вымышленный мир, основанный на событиях 18-го столетия, который вам предстоит исследовать, воистину огромен и состоит из 60 000 экранов. Вы будете проплывать мимо испепеленных зноем пустынь, залитых многомесячными дождями джунглей, обледенелых полярных антарктид, а также посетите экзотические места вроде висячих садов Семирамиды в Вавилоне и Храма Зевса.

Кому же помешает пара лишних золотых монет почти ни за что!



В Tides of War практически не существует ограничений при путешествии по карте: вы можете плыть куда захотите и когда захотите, хоть вокруг земного шара. Только не слишком увлекайтесь и не забудьте о выполнении вашего задания (некоторые из них ограничены по времени).

Вид на карту в игре сделан, в отличие от большинства стратегий, не сверху, а под углом 65 градусов, что должно дать игроку возможность в деталях рассмотреть английские фрегаты, испанские галионы, лодки викингов, египетские баржи и даже американские каноэ. Все суда нарисованы в полном соответствии с оригиналами.

Сетевая игра поддерживает до восьми игроков и имеет специально разработанные уменьшенные карты. Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM, Windows 95.

TRANS-AM RACING '68 – '72

Разработчик	Engineering Animations Inc.
Издатель	GT Interactive
Выход	октябрь 1998
Жанр	автогонки



Конец 60-х – начало 70-х годов нынешнего столетия для Соединенных Штатов является поистине эпохальным временем: великий rock'n'roll, высадка человека на Луну, война с Вьетнамом... всего не перечислить. Однако для многих американцев эти годы ассоциируются с рацсветом автомобильного спорта в США. Речь идет о Trans-Am Racing – гонках, сравнимых по величине и великолепию разве что с «Формулой 1». К сожалению, топливный кризис и федеральные законы привели к быстрому закату начавшего было бурно развиваться развлечения. Но остались воспоминания, которые должны вылиться в новую компьютерную игру ближе к октябрю этого года.

В отличие от многих современных автогонок, автомобили-участники Trans-Am Racing выглядели очень похожими на свои ширпотребные варианты, что вызывало развитие всей автомобильной индустрии США, так как компании-изготовители вынуждены были бороться за покупателя-клиента. Лозунг крупнейших автогигантов, таких как «Форд», «Шевроле», «Додж», «Америкен Моторс», «Понтиак» и «Плимут» гласил: «выигравший гонку в воскресенье будет продан в понедельник».

Итак, Trans-Am Racing разрабатывается компанией Engineering Animations Inc., сотрудники которой являются энтузиастами автоспорта и, в частности, большими поклонниками его американских золотых лет. В настоящее время команда из двенадцати дизайнеров упорно трудится, чтобы с помощью физического моделирования и трехмерной графики возродить динамику и дух того времени, стараясь сделать не просто автомобильный симулятор, а историческую игру. Хотелось бы отметить, что Engineering Animations Inc. имеет более чем десятилетний опыт в сфере проектирования и моделирования для автомобильной промышленности, включая и системы безопасности. Будем надеяться, что наработанные физические модели поведения автомобиля в различных условиях с успехом будут внедрены в новый продукт и мы, наконец, почувствуем себя за рулем реального автомобиля. Разработчики уже не преминули похвастать на эту тему, расписывая свой новый игровой движок, который, естественно, только один во всем мире может передать динамику транспортного средства и имеет шесть степеней свободы. Когда вы резко нажмете педаль газа, то сможете увидеть, как нос автомобиля чуть приподнялся, реагируя на ваши действия, то же самое будет и с тормозом (только не вывалитесь через лобовое стекло!). Ущерб от столкновений также рассчитан в реальном масштабе времени и зависит от скорости самого автомобиля и от препятствия, на которое он наехал, т. е. в игре нет каких-либо заранее просчитанных повреждений, что делает каждое столкновение уникальным. Возможно, что ваши проблемы с вождением отразятся на дальнейшем движении. Так, если вы, к примеру, сильно помяли крыло, то оно, скорее всего, будет мешать свободно крутиться соответствующему колесу.

Мы, наконец, почувствуем себя за рулем реального автомобиля

Гонки в Trans-Am Racing будут проходить по реальным трассам 1968–1972 годов, кропотливо восстановленным (многие сейчас уже не существуют) по старым фотографиям, слайдам, картам и фильмам. Игроки смогут выбирать себе транспортное средство из реально участвовавших в тех гонках автомобилей (Mustang, Camaro, Javelin, Firebird, Barracuda, Dart и др.). Каждый из них имеет исторически точно смоделированную трехмерную кабину. Наблюдать за действием можно будет с четырех различных камер. Причем при наблюдении от первого лица будет воссоздан эффект взаимодействия тела водителя с машиной. Например, при резком повороте мы должны будем увидеть, как наша голова отклоняется в противоположную сторону, а на ухабах вся кабина будет ходить ходуном.

Помимо прелестей реализма, авторы обещают нам продвинутый AI, дабы дать почувствовать в числе своих соперников профессиональных гонщиков вроде Джери Титуса или Парнелли Джонса. Впрочем, если вы устанете обгонять профессионалов, можно будет поиграть с друзьями по локальной сети или через Интернет. Ко всему перечисленному будет приложен полный набор 3D-эффектов, рекомендуемый к употреблению с AGP-шиной и 3D-ускорителями на Voodoo 2. Системные требования: Pentium 166, 16 Mb RAM, Windows 95.



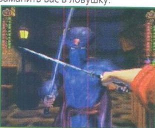
REDJACK: REVENGE OF THE BRETHREN

Разработчик	Cyberflix
Издатель	THQ
Выход	август 1998
Жанр	квест/action

Яркие персонажи и полная интриг сюжетная линия сочетаются с поединками с видом от третьего

лица, однако упор все же делается на первом компоненте.

Николас Доув – то есть вы – всю жизнь мечтал о приключениях. И он их нашел. Ваш главный оппонент – капитан Черная Борода, известный своими преступлениями, каковые начал совершать еще в семилетнем возрасте – претендует на несметные сокровища, оставленные знаменитым корсаром Red-Jack'ом. Очаровательная Элизабет, богатая наследница, попросит вас разобраться с запутанными делами умершего папаши. Ваш брат Джейк, и без того склонный к хандре и легкому помешательству, будет похищен врагами, желающими заманить вас в ловушку.



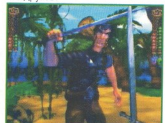
Попадется вам и некий испанский джентльмен, лепечущий что-то весьма невразумительное о судне, на котором он был, о его таинственном хозяине, замыслившим нечто весьма недоброе против вашего родного города, а потом повесится в своей камере.

Вам повстречается могущественная жрица, королева вуду. Она не пожалела собственного глаза, продав его демону в обмен на умение заглядывать в будущее. Хотя старушка нехороша внешне, знакомство с ней весьма полезно. Она не только гадает на картах Таро, но и умеет воскрешать из мертвых. Возможно, вам придется воспользоваться этим ее навыком.

Не все герои станут доставлять вам неприятности – многие окажутся полезными, например, сын африканского короля Кросс и кузнец Энвил. Первый – прекрасный навигатор, а второй – обладает необыкновенно развитым чувством предвидения опасности, силен и кует огромные ножи.



Действие игры проходит в самых разных домейнах, начиная от тихой деревеньки в Англии и кончая портами в Вест-Индии, где никогда не слышали слово «закон». Побродите (если сможете) на самом острове сокровищ, похожем на мухоловку, – он терпеливо поджидает гостей, так как давно не обедал. Проберитесь к вулкану и посетите древние руины майя. Не оставлена без внимания и запутанная сеть канализации города Картахены. Привидения, банды головорезов, пираты, янычары – вот неполный перечень ваших друзей и недругов.



Игра рассчитана на три диска и содержит около сорока головоломок. Для ее прохождения потребуется свыше тридцати часов.

F-16 AGRESSOR

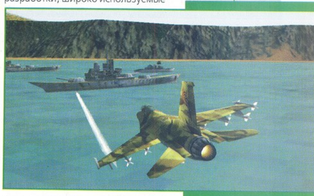
Разработчик	**General Simulations Inc.**
Издатель	**Virgin**
Выход	**осень-зима 1998**
Жанр	**авиасимулятор**



Вам предстоит сесть за штурвал этого истребителя и в качестве пилота-наемника пройти сорок миссий, объединенных в четыре кампании. Действие игры происходит в различных районах Африки – Марокко, Эфиопии, на Мадагаскаре. Почти полный реализм не окажется помехой великолепной графике. Наслаждайтесь высокой детализацией ландшафтов, тщательно воссоздающих топографию регионов, над которыми предстоит пролетать.

В качестве ваших противников выступят антиправительственные силы, пытающиеся дестабилизировать обстановку на континенте. Среди поручаемых вам заданий будут рейды, разведка, а также ударные операции далеко в тылу врага. В бою вы можете рассчитывать на поддержку своих товарищей в воздухе, а иногда и на земле. На вооружении у мятежников состоят истребители F-15, SU-27 (кто не понял – это наиболее актуальные в настоящее время модели соответственно США и России), вертолеты, танки T-80, бронетранспортеры, а также крейсеры и авианосцы.

В основе игрового движка и модели полета лежат многолетние разработки, широко используемые



в том числе в Военно-Воздушных силах и Департаменте Обороны США. Вы услышите реальные звуки, раздающиеся в шлеме пилота, и даже почувствуете вибрацию машины. Разработчики уверяют, что данная игра – единственная на рынке, которая в точности воспроизводит все особенности оригинала. Исключение составляют только засекреченные приборы.

Привидения, банды головорезов, пираты, янычары – вот неполный перечень ваших друзей и недругов

KNIGHTS & MERCHANTS

Разработчик	**Joymania**
Издатель	**Topware**
Выход	**август 1998**
Жанр	**real-time strategy**

Игра переносит нас в XIII век. Задача, поставленная перед игроком, – объединить разрозненные провинции и превратить их в мощное королевство. Город, с которого начнется создание империи, состоит из отдельных строений, между ними необходимо прокладывать дороги. Камни и дерево – вот необходимые ресурсы. Особенностью игры можно считать сбалансированное – по мнению разработчиков! – сочетание микро- и макроменеджмента, объединяющее концепции Warcraft и Settlers.





Юнитов можно разделить на три группы – военные, рабочие и крестьяне. Последние рассматриваются как транспортное средство. Они доставляют строительные материалы по назначению, сельскохозяйственные продукты к месту их переработки и т. д. Рабочие непосредственно занимаются строительством зданий, дорог, вскапыванием земли для сельского хозяйства. Это достаточно понятливые персонажи – вы не управляете ими непосредственно; достаточно дать общую команду, где и что построить. Если вы увидите безмолвную толпу, которая рада, что делать нечего, всегда сможете проконтролировать, какого ресурса недостает для продолжения работы – над головой юнита возникнет «пузырь» с его изображением.

Сложно сказать, насколько приглянется игрокам необходимость постоянного контроля за состоянием желудков юнитов. В этой игре вам предстоит заняться их непосредственным прокормом – вручную! Сперва голодающий продемонстрирует нож и вилку (как в Dungeon Keeper), а если у вас с догадливостью плохо, продемонстрирует череп, а потом и окочурится. Нельзя забывать о тех, кого послали на задание, а то обнаружите голый скелет вместо боевой единицы.

При «обучении» юнитов деньги за это также необходимо тащить в schoolhouse вручную. Отдельная статья – специализированные рабочие. Построив пекарню, не ожидайте, что работа начнется немедленно – сперва нужно посадить в нее булочника.

Военные действия будут происходить как в обычной RTS. Никакой магии или боевых драконов – набор войск исторически достоверен. Предусмотрены отдельные карты специально для сражений, т. е. без развития. Двадцать миссий и десять мультиплейерных карт. Ждите нашествия голодающих!

EARTHWORM JIM 3D

Разработчик VIS Interactive
Издатель Interplay
Выход лето-осень 1998
Жанр аркада

Классическая аркада, более того – аркада приставочная. Одновременно с версией для PC «Червяк Джим» появится на экранах владельцев Nintendo 64 и Sony Playstation. Отсюда – все достоинства и недостатки игры.

Нам предстоит одолеть шесть уровней, сражаясь с забавными монстрами, собирая бонусы и используя разнообразный набор движений, доступных Червяку. Головной мозг отдыхает, спинной – тоже, работают только кончики пальцев. Все, как и в предыдущих частях игры, сделавших Джима знаменитым.

Злоключения отважного Червяка начались с того, что ему на голову упала корова – а еще говорят, что эти твари не летают. Колесиков в голове у Джима оказалось, к несчастью, более одного, что-то в их работе разладилось, и он провалился в безумный мир собственного подсознания. Теперь ему необходимо выбраться из лабиринтов порождений своего мозга и, очнувшись, вернуться в реальный мир.





Ни здравый смысл, ни реалистичность не являются достоинствами для приставочной аркады. Главное здесь – беспрерывное веселое действие, и разработчики собираются использовать все возможности, которые открывают перед ними потайные пласты червячьей психики. Безумные миры, населенные фарсовыми персонажами, должны, согласно задумкам авторов, довести игроков до истерического хохота.

Безумные миры, населенные фарсовыми персонажами, должны, согласно задумкам авторов, довести игроков до истерического хохота

Каждый из уровней игры представляет особый мир, населенный своими обитателями. Так, в мире ужаса вы столкнетесь с диско-зомби; всего же разработчики приготовили более чем восемьдесят видов оппонентов, каждый из которых должен выглядеть весьма забавно. В игре вы также встретитесь со злобными персонажами из предыдущих игр про Червяка Джима – Дьявольским Котом, Сумасшедшей Вороной и профессором Monkey-for-a-Head.

Всем этим тварям Червяк Джим противопоставит свои старые верные трюки – он может скользить, бить хвостом, вращать головой подобно пропеллеру, а также использовать карманную ракетную установку. В арсенал героя добавлены и новые фокусы, однако разработчики пока скрывают информацию о них.

Плоский в предыдущих частях мир игры станет полностью трехмерным, и игроку предоставится полная свобода по его освоению. Мы получим возможность обследовать участки уровней в любом порядке, свободно перемещаясь между ними. Окружающий Червяка универсум станет интерактивным, что сможет как упрощать, так и усложнять задачу игрока.

MALKARI

Разработчик Interactive Magic
Издатель Interactive Magic
Выход сентябрь 1998
Жанр глобальная стратегия

Прямой потомок великого Master of Orion 2, который должен не только унаследовать все его многочисленные достоинства, но и сказать жесткое «нет» его небольшому недостатку – некоторой усложненности игрового процесса.

Сердце настоящего стратега начинает сладко сжиматься, угрожая близким инфарктом – неужели правда? Похоже, что да. Первое, за что мы полюбим Malkari – это пошаговый режим. Никакого реального времени, которое не дает игроку насладиться всеми тонкостями управления огромной империей! В сетевом режиме к сакраментальным Internet и LAN добавляется старушка play-by-e-mail – буржуйский подарок российским игрокам, отягощенным недостатками плохого коннекта.

А сразиться между собой смогут не просто 8 или 16 человек, а целых 40! Не стоит опасаться и того, что игра превратится в многочасовое ожидание, пока тридцать девятый умник скрипит шестеренками, отдавая приказы войскам и колониям – все ходы делаются одновременно. Участники смогут свободно входить в игру и выходить из нее, не мешая своим более терпеливым коллегам доигрывать партию. Уровень сложности в многопользовательской игре выставляется индивидуально, что позволит новичкам и ветеранам получить удовольствие от совместных баталий. Вовсе не обязательно играть до последнего алиена, теряя время на утомительную зачистку Галактики, когда ваше превосходство давным-давно стало очевидным, но упорный противник отказывается сдаваться – перед началом просто следует установить устраивающие всех условия победы.

Итак, Malkari обещает рай для сетевой игры, подталкивая многочисленных поклонников жанра выяснить, кто же из них самый крутой стратег. Однако разработчики при-

пасли множество интересного и по части самого игрового процесса.

Во-первых, вы не встретитесь с привычным понятием «расы». В сражении за господство участвуют пять Гильдий одного и того же народа – Malkari. Когда-то могущественный, достигший небывалых высот в науке и технике, он был в одночасье сметен с лица Вселенной блуждающей звездой под названием Diantos. Малкарианские астрономы смогли предсказать грядущую катастрофу, но оказались бессильны предотвратить ее. Тогда глубоко в недра планеты и астероидов системы были погружены контейнеры, хранящие информацию о генетическом коде малкариан – отдельно для каждой из пяти Гильдий цивилизации. Незадолго перед тем, как произошло роковое столкновение небесных тел, между Гильдиями началась братоубийственная война за преимущественное право сохранить для будущего своих потомков. Этому противостоянию суждено было продолжиться спустя много лет, когда генетические репликаторы были реактивированы и народ Малкари восстал из пепла.

Каждая Гильдия обладает своими верованиями и обычаями, и каждая хранит ненависть по отношению ко всем остальным. Однако сторон в игре гораздо больше пяти – ибо любая Гильдия состоит из Орденов, и между ними тоже нет единства. Вам предстоит возглавить один из них и шаг за шагом объединить свой народ, вернув ему былое могущество, превзойдя славу великих предков.

Оцените красоту концепции – вместо того, чтобы сделать игрока завоевателем, разработчики отводят ему роль собирателя земли малкарианской!

Однако самое интересное поджидает нас в построении игрового мира. Во-первых, вам предстоит действовать в рамках единственной бинарной системы с двумя звездами, вращающимися по орбитам одна вокруг другой. Это позволит сделать игру более насыщенной вместо того, чтобы заставлять нас с вами совершать однотипные действия на протяжении биллионов парсеков. Качество превыше количества, и это уже хорошо.

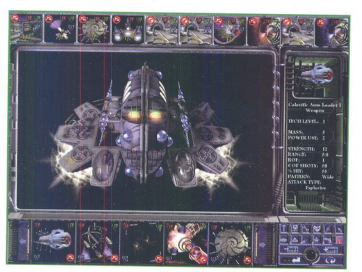
Во-вторых – в игре нет планет. После столкновения с блуждающей звездой гравитационные поля разрушили все крупные космические тела в системе, и только пыль да мелкие астероиды дрейфуют в открытом космосе. Кто не понял – поясню: ваши базы и источники ресурсов будут постоянно двигаться. Игровая картина не останется неизменной, и это заставит полностью пересматривать привычные стратегические наработки.

Кроме того, на некоторых астероидах расположены контейнеры с генетической информацией, которые еще не успели активизироваться. Они также станут вашей первоочередной целью.

И, конечно, нам позволят самим моделировать военные корабли! Имеющиеся модели можно апгрейдить в случае, если какой-то модуль устарел или при встрече с новым противником приходится полностью менять тактику боя. Не стоит выбрасывать имеющийся флот на свалку, достаточно кое-что в нем изменить. Это очень удобно.

Для глобальной стратегии не обязательны графические изыски, жанр по сущности своей аскетичен – но здесь нас ждет 16-битный цвет, полностью трехмерное окружение, и даже тактические бои будут проходить в 3D.

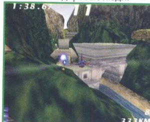
Единственный реальный конкурент Malkari – это Alpha Centauri Сида Мейера. А ведь это будет всего лишь улучшенная, но давно отыгранная Civilization! Держись, старичок.



АЭРОМАНИЯ

Разработчик Europress
Издатель «Дока»
Выход июль 1998
Жанр аркадная леталка

Надо сказать, что родное название этой игры – Plane Crazy – на мой взгляд, несколько лучше отражает ее суть. Только псих будет летать на скорости полтысячи километров в час в паре метров над землей, среди небоскребов или по корабельным докам. Но тем, собственно говоря, и хороши компьютерные игры, что дают возможность без ущерба для собственного здоровья сделать что-то такое, чего в нормальной жизни никто делать не будет. Поэтому, благодаря локализованной «Аэромании», полетать между небоскребами теперь могут не только психи, но и вполне здоровые люди.



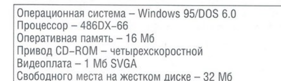
Летать предлагается в трех режимах (Quick Race, Time Trial и чемпионат) по пяти различным воздушным коридорам, которые порой весьма сильно смахивают не на воздушные, а на вполне конкретные коридоры со всякими стенками в виде скал или «Эмпайр Стейт Билдингов». Благодаря новому и весьма быстрому графическому движку окружающая нас во время полета природа, островки цивилизации и прочие декорации выглядят очень красиво. А посмотреть там есть на что – полные артефактов джунгли, ледяные пустыни, ночные мегаполисы и пр. Что приятно, каждая «трасса» содержит скрытые проходы, по которым можно слегка срезать путь, но для этого их надо еще отыскать. В режиме чемпионата пролететь предстоит последовательно по всем «трассам», набирая очки и зарабатывая деньги, которые пойдут на модернизацию собственной этажерки. Имея наличность, между полетами можно отовариться крутыми запчастями, дабы летать быстрее, выше и сильнее. Чтобы летать было еще интереснее, разработчики раскидали по маршруту нашего следования множество бонусов различного назначения. Любители писать на заборах смогут в полный рост «оттянуться» в процессе раскраски своей этажерки, при этом дозволяется выбрать милый глазу силуэт самолета.

«Аэромания» поддерживает режим коллективной (до восьми человек) игры – LAN, Internet, модем.

Оцените красоту концепции – вместо того, чтобы сделать игрока завоевателем, разработчики отводят ему роль собирателя земли малкарианской!

Раздел подготовили: Руслан Маргиев (клуб «Game Galaxy») и Денис Чекалов





FAIRY TALE

РАЗРАБОТЧИК	The Dreams Guild
ИЗДАТЕЛЬ	Encore Software
ВЫХОД	1997 г.
ЖАНР	RPG
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95/DOS 6.0
Процессор – 486DX-66
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD-ROM – четырехскоростной
Видеоплата – 1 Мб SVGA
Свободного места на жестком диске – 32 Мб





Наверное, некоторые игроманы еще помнят те времена, когда ролевые игры были простыми, забавными и максимально играбельными... Именно тогда увидела свет первая часть игры Faery Tale. И вот уже в наше время вышло продолжение этой игры. Это классическая RPG с современной графикой, оцифрованной речью, хорошей музыкой. Удобный игровой интерфейс и изометрический вид, знакомый вам по Diablo, позволит максимально быстро разобраться с управлением и приступить к уничтожению зла, которого развелось слишком много. Порадуют игроков и невысокие требования, предъявляемые к «железу».

Вы играете сразу за трех братьев-героев: Джулиана, Филиппа и Кевина. Ваша задача – спасти родной край от ужасного зла, затаившегося во тьме веков. В игре предусмотрено удобное управление героями – вы можете управлять одним, остальными будет управлять компьютер. Также в игре огромное количество разных видов оружия, доспехов и, конечно, магии. Мы уверены, что игра достойна вашего внимания и займет почетное место в вашей коллекции.

> Смертные были ограничены конечным пониманием, но оказались наделенными верой

ПРЕДЫСТОРИЯ

Давным-давно, еще до появления Времени, человека и даже богов, в Старой Вселенной существовали две основы, два непримиримых начала, вечные враги – Порядок (по имени Saroth) и Хаос (по имени Throlis). Вечно длилась борьба, и в огне сражений родилось Время. Наступила эра Новой Вселенной.

Появившаяся Вселенная имела упорядоченную форму, и, как следствие, удары Порядка становились все сильнее. Однажды могучий удар разорвал Хаос на миллионы частей. Сам Порядок изрядно пострадал при этом и чуть не погиб.

Эпохи пролетали, а Хаос бездействовал, силы слишком медленно возвращались к нему. В это время Новая Вселенная развивалась: появились звезды, образовались планеты, на планетах зародилась жизнь.

Смертные были ограничены конечным пониманием, но оказались наделенными верой. Любовь, идеи, никогда не существовавшие прежде, процветали. Могучие волшебники с помощью своих заклинаний учились управлять стихиями. И Добро сталкивалось со Злом. В борьбе смертные обретали души.

Непредсказуемые души смертных несли в себе частицы Хаоса – это, возможно, пробудило Saroth'а. Однако уставший Порядок не мог конкурировать с людьми, поэтому решил принять их форму. В новой оболочке восстановление пошло быстрей. Хотя не столь мощный, как раньше, этот новый дух, по имени Sarlioth, начал собирать армию, чтобы объединить Вселенную в Жестком Порядке.

Вскоре выяснилось, что старый враг Sarlioth'а – Throlis – жив и тоже принял форму смертных. Его назвали Thorolis – Дух Возможностей.

Для подготовки нового удара Sarlioth бежал в земли Farr. Много людей потом спускалось туда, желая присоединиться к Лорду Порядка, и ни один не вернулся назад. Владения эти названы были Залами Мертвых.

Sarlioth нашел себе трех помощников.

Roska (Роска) – злой колдун. Он помог Sarlioth'у подготовить средства для получения энергии Farr.

Kaidar (Кайдар) – темный эльф, обеспечил сокрытие и обман. Он убедил смертных в необходимости Sarlioth'а.

Irastikaan – могучий Дракон. Грубой силой подавлял восстания смертных.

Sarlioth с помощью Roska создал восемь камней, невиданной магической мощи, каждый из которых был помещен в одно из королевств земли Farr. Три волшебных коня защищали эти земли. Удар за ударом бились они с Sarlioth'ом, но один из камней стал ослаблять их.

Первый камень, созданный Roska, имел дефект – маленькую трещину. Воспользовавшись этим, кони разрушили его, но больше ничего сделать не смогли, нужна была большая сила, чтобы одолеть Sarlioth'а. И такая сила была – три брата-героя из другой страны должны были решить судьбу этой земли. Сами же кони, потратив на перенесение братьев последние силы, застыли статуями в центре деревни Padavis.

ИГРОВОЙ ЭКРАН И УПРАВЛЕНИЕ

Если первое знакомство с игрой не заставило вас забросить ее подальше, если вам нравятся ролевики и если вы получали удовольствие от Ultima, то эта игра безусловно для вас. Итак, приступим.

Большую часть экрана занимает карта, в центре которой находятся герои (три брата), которыми вам и предстоит управлять. Перемещаются они с помощью левого щелчка мыши (так же и выделяются). Укажите стрелкой место, щелкните мышкой, и ребята пойдут.

Евгений Кондюрин, EviL LaugH

ADVENTURE 2 – HALLS OF THE DEAD

Справа от экрана действий расположено прямоугольное окно управления героями. Итак, щелкните на портрете одного из братьев, например, Кевина. Всю правую часть экрана займут его характеристики.

В самом верху, справа от портрета Кевина, находится окно с солнышком – это индикатор здоровья данного героя (цифра слева – количество здоровья на данный момент, справа – сколько всего здоровья может быть); чем ярче солнышко, тем больше здоровья.

Чуть ниже расположены четыре квадратика. Верхние квадратики определяют тип управления братьями (кто активен, т. е. кем управляет игрок, а кто пассивен, т. е. кем управляет компьютер); пассивные персонажи всегда следуют за активным, а в случае драки сами неплохо дерутся. Нижние квадратики показывают, включен или выключен боевой режим (меч) и эффективность надетой брони (шлем).

Дальше находится Inventory (инвентарь), в нем располагаются вещи, которые носит герой: оружие, броня, кольца, амулеты, сумки (в них лежат остальные необходимые предметы), также тут могут быть живительные напитки, причем в одной клетке их может быть несколько (то же относится и к вещам в сумках).

Еще ниже расположены три кружка:

в первом нарисован череп с тремя полосками: Spells, Skills, Ideas (описание см. ниже);

второй показывает переносимый вес. Каждый предмет что-то весит, и рано или поздно вы столкнетесь с тем, что придется выбирать, какую вещь взять, а какую выкинуть;

третий – массу, переносимую только в контейнерах, расположенных в Inventory (не включая массу в сумках, находящихся внутри).

Ну, а в самом низу располагается окно состояния и количества маны. Чем больше кружки и чем ближе к их центру звездочки (чем ярче огонек), тем соответственно больше маны вообще и на данный момент в частности.

Inventory

Содержит девять ячеек, в которые могут быть помещены различные предметы. С помощью Inventory происходит процесс одевания персонажа. Делается это следующим образом: помещаем вещь в Inventory и щелкаем на ней два раза мышкой – готово. Следует также помнить, что предметы можно комбинировать: надеть, например, две различные брони, при этом их свойства суммируются. В Inventory также можно положить различные емкости, увеличив тем самым количество переносимых вещиц, а в эти емкости – другие емкости, но при этом больше, чем вам позволяет «здоровье», все равно не унесете.

Spells

Открытое вами окно чем-то напоминает внутренность сумки. Так оно и есть, только эта «сумка» содержится в голове вашего героя, а хранятся в ней заклинания. Вначале здесь ничего нет, но впоследствии, при прочтении свитков с заклинаниями, знания о них будут оседать тут.

Чтобы использовать какое-либо заклинание, нужно просто подцепить его мышкой и сбросить либо на врага (если заклинание атакующее), либо на себя (если заклинание лечебное или оберегающее).

Skills

Умения. Всего вам доступны семь умений, улучшающихся с тренировками.

Brawn (сила мышц) – отвечает за количество груза, которое может перенести герой; естественно, чем больше, тем лучше.

Swordcraft (владение мечом) – чем выше значение, тем лучше герой орудует данным оружием.

Agility (ловкость) – чем выше значение, тем быстрее герой движется и чаще наносит удары. Bludgeon (владение дубиной) – показывает умение персонажа обращаться с дубинами, молотами и палицами.

Archery (умение стрелять из лука) – персонаж с высоким Archery меньше промахивается, стреляя из лука.

Shieldcraft (владение щитом) – умение героя парировать щитом вражеские удары.

Spellcraft (магические способности) – игрок с высоким умением Spellcraft имеет большее количество маны и в нужный момент времени может использовать больше заклинаний.

Все умения могут быть улучшены. Чаще это происходит во время стычек: что используете, то и улучшается. Когда у вас скопилось достаточное количество денег, вы можете воспользоваться услугами учителей. За определенную сумму они поднимут вам соответствующее умение на единицу, но чем выше у вас развито умение, тем дороже будет стоить следующее повышение.

УЧИТЕЛЯ

Galch May – старый маг из Bilton'a. Улучшит ваш Spellcraft.

Brolhogan – бывалый воин из Bilton'a. Может помочь вам в овладении Swordcraft и Shieldcraft.

Valdene – девушка из народа эльфов. Живет неподалеку от Ta-Taavan. Поможет в овладении искусством Archery.

Faa-Tavel – великий эльфийский маг. Улучшит ваш Spellcraft. Живет в Ta-Taavan.

Rolias – старый морской волк из Maldavith. Натренирует ваши Swordcraft, Bludgeon, Archery.

Trista – девушка-воин из Darnoc. Улучшит ваши Swordcraft и Archery.

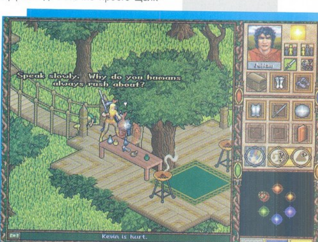
Sharneed – старый воин из народа гномов. Поможет вам с Bludgeon. Живет неподалеку от подземелья к северу от Янтарного Замка (места жительства огромного Дракона).

ОБЩЕНИЕ

Чтобы общаться с окружающими, используйте иконки (просто подхватываете нужную и бросаете на нужного человека, аналогично использованию заклинаний)

Greeting – приветствие. В принципе, для получения аналогичного эффекта достаточно просто щелк-

Чтобы использовать какое-либо заклинание, нужно просто подцепить его мышкой и сбросить либо на врага, либо на себя



нуть на нужного человека (естественно, отключив перед этим боевой режим).

Container – контейнер, вопрос о содержимом мешка оппонента.

Magic Spell – вопрос о наличии Spells с заклинаниями.

Here – вопросы «Что здесь происходит?» и «Где я нахожусь?».

Work – вопросы «Чем вы занимаетесь?» и «Что вы можете для меня сделать?».

Potion – вопрос о наличии какого-либо зелья или лекарства.

Gold – вопрос «Где здесь можно достать золото?».

Weapon – вопрос «Какое оружие у вас есть?».

Shop – вопрос «Где здесь магазин?».

Food – вопрос «Какая у вас есть еда?» или «Где можно достать еды?».

Magic Item – вопрос о магических вещах.

Armor – вопрос «Какая у вас есть броня?».

ОРУЖИЕ

Оружие в игре может быть сделано из различных материалов, что непосредственно влияет на его эффективность. Самый лучший материал – Adamantium (этот металл в Farr отсутствует, а то, что есть, добыто из огромного куска камня, в незапамятные времена, упавшего на землю), далее идут Mithril, Steel, Potmetal и Bronze. Однако, бывают моменты, когда оружие, сделанное из Adamantium'а, бывает бесполезно (например, при сражении с Frost Giant). Но в то же время, некоторые из самых сильных ваших врагов (например, Wraith) любое другое оружие просто не заметят. Против них подойдет только меч, сделанный из вышеназванного материала, или же особый волшебный меч.





ОБЫЧНОЕ ОРУЖИЕ

Все обычное оружие можно разделить на два вида: используемое в ближнем бою и поражающее на расстоянии.

Оружие ближнего боя

Mace (палица), Maul (кувалда), Warhammer (боевой молот), Club (дубина) – все они используют и развивают умение Bludgeon. Самым слабым оружием данного типа является Club, далее идут Mace и Maul, ну а самым лучшим «крушителем черепов», безусловно, является Warhammer.

Dagger (кинжал) – самое слабое клинковое оружие. Полезен только в том случае, если ничего другого под рукой нет, либо когда он сделан из лучшего материала.

Swords (мечи) – оружие рыцарей и героев. Short (короткий) – великолепен для начала. Long (длинный) – хорош и поражает врага быстрее. Great (великий) – то, что надо! Есть еще три меча: Sapphire (синий меч), Ruby (красный меч), Jade (зеленый меч), но кроме цвета и названий, эти мечи больше ничем не выделяются. Они полезны только тогда, если ничего другого нет, либо если сделаны из лучшего материала.

Axes (топоры) – можно сказать, что это самое лучшее оружие в игре. К сожалению, нет топоров, сделанных из Adamantium'а.

Вышеприведенные виды оружия используют и развивают умение Swordcraft.

Оружие, поражающее на расстоянии

Vew Bow – неплохой лук. Хорошо стреляет. Его можно получить, убив лучника-пирата.

Bow – лук, который не только хорошо стреляет, но и достать его можно практически у любого кузнеца.

Composite Bow – самый лучший лук, но он нигде не продается, а найти его очень сложно.

МАГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

Магические посохи

Blizzard Wand (4 заряда) – очень слабый посох, использует хилую атакующую магию.

Demon Dancer (4 заряда) – выпускает кучу огненных шаров.

Bhimrao's Wand of Conflagration (3 заряда) – стреляет сгустком пламени, который при попадании в цель расползается кольцом огня. Очень эффективная магия против больших скоплений врагов, но будьте осторожны: огонь, расползаясь, может задеть и вас.

Aeromancer (8 зарядов) – стреляет холодным воздухом.

Fireball Wand (10 зарядов) – вылетает огненный шар, взрывающийся при попадании в цель.

Sulphuric Sceptre (6 зарядов) – волшебный посох, генерирующий и стреляющий магией Icicles.

Ruragon's Winter Wand (3 заряда) – холодный вихрь, созданный вашим посохом; с силой летит вперед, замораживая все, с чем соприкасается.

Rod of the Sun (8 зарядов) – палка, заряженная Sun Flash.

Zap Stick (5 зарядов) – стреляет электрическими зарядами.

Pyromancer (10 зарядов) – один из лучших посохов, стреляет, выпуская дорожку огня. Особенно эффективен против нескольких противников.

ВОЛШЕБНОЕ ОРУЖИЕ

Venom – меч черного цвета. Отравляет атакуемого противника.

Hell Razor – «Адская бритва». Название говорит само за себя. Меч коричневого цвета.

Tempest – «Буря». Желтый меч.

Darksweeper – меч черного цвета. Практически бесполезен против обычных врагов, но против Spectre просто незаменим.

Enchanted Axe – «Зачарованный» топор. Обладает высокой повреждающей способностью.

Blaze – отличный лук, наносит сильные повреждения ледяным существам.

Enchanted Warhammer – «Зачарованный» молот. Обладает высокой повреждающей способностью.

Shimmering Mace – палица голубого цвета. Наносит быстрые удары.

Tekton Hammer – «Молот Тектона». Он единственный способен разбить лед, в котором находится Tapstone of Mons. Наносит врагам очень большие повреждения.

Caulderа – меч с лезвием оранжевого цвета. Из всего волшебного оружия он первым попадает к иг-

року. Наносит сильные повреждения, имеет высокую скорость нанесения ударов.

Amethyst Great Sword – аметистовый меч. Помогает своему владельцу успешнее сопротивляться огню и жаре.

Fancy Long Sword – меч, созданный великим магом, присутствует лишь в вашем воображении и в воображении противника, что не мешает ему сильно бить.

Sunbolt – стрелы желтого цвета. Попадая во врага, стрела создает расходящееся в разные стороны кольцо огня.

Cyclone – стрелы синего цвета. Каждая такая стрела содержит в себе энергию вихря, которая высвобождается при попадании стрелы в противника.

Firebrand – стрелы красного цвета. Наносят сильные повреждения, аналогичны эффекту заклинания Fireball.

Frostbolt – стрелы белого цвета. Созданные гигантами севера, они особенно разрушительно действуют на южных существ.

ЩИТЫ

Hide Shield – кожаный щит. Сделан из кожи могучего буйвола, хорошо поглощает удар, однако в целом защищает слабо.

Wooden Shield – деревянный щит. Защищает лучше кожаного. Сделан из крепкого дерева, местного аналога дуба.

Steel Shield – стальной щит. Этим щитом вы будете пользоваться большую часть игры. Хорошо отражает вражеские удары и его легко достать.

Mithril Shield – мифриловый щит. Один из лучших, но его очень тяжело достать. Легендарный мифрил добывают из воды наиболее продвинутые маги.

Adamantium Shield – щит из адамантиума. Самый лучший.

БРОНЯ

Брони в игре великое множество. Есть не только нательная броня, но также защита для рук и защита для ног. И, как в жизни, надеваемые на разные части тела доспехи можно комбинировать, то есть надевать одновременно (параметры защиты при этом суммируются).

Эффективность брони (ее можно посмотреть в соответствующем окошке в правой части экрана) характеризуют три параметра: Absorb (поглощение) – количество очков повреждений, которые поглощает данная броня, Reduce (уменьшение) – на сколько очков уменьшается сила ударов врага, Defense (защита) – непосредственно класс брони. Эти три характеристики мы будем указывать в виде трех чисел, разделенных точками, после названия доспехов.

Нательная броня

Рубашки являются самой простейшей броней, однако существующие волшебные варианты очень даже неплохи.

Soft Leather Shirt (1.1.0) – самая слабая в игре броня, но все же лучше, чем ничего.

Hard Leather Shirt (2.1.5) – то же, что и Soft Leather Shirt, только с более крутой защитой.

Snow Parka (2.1.6) – парка. Защищает от холода.

Woren Crass Jerkin (2.1.8) – самая лучшая из легкой брони, защищает обладателя от отравлений (Poison) и от ударов молниями (Lighting).

Плащи

Плащи обладают одной замечательной особенностью – их можно онадевать не только вместе с перчатками и ботинками, но и вместе с нагрудниками или кольчугами.

Cloak (1.1.0) – просто плащ.

Elves Cloak (0.1.15) – плащ эльфов. Отличная вещь.

Cloak of Shadows (0.1.25) – плащ теней. Самый лучший.

Кольчуги

При отсутствии нагрудников – это самая лучшая броня. Отдельные виды обладают повышенной защитой от стрел.

Steel Chain Shirt (3.2.0) – стальная кольчуга. В принципе бесполезна.

Mithril Chain Shirt (3.2.0) – кольчуга из мифрила. Обладает повышенной защитой от стрел.

Enchanted Chain Shirt (3.4.0) – «Зачарованная» кольчуга. Стрелы, как правило, в вас даже не попадают.

Нагрудники

Самая лучшая броня в игре. Нагрудники широко употребляются всеми жителями, имеющими хоть какое-то отношение к воинским искусствам, а также монстрами.

Bronze Breast Plate (2.1.6) – броня желтого цвета.

Sapphire Breast Plate (4.1.20) – броня синего цвета. Одна из лучших в игре.

Potmetal Breast Plate (3.1.8), Steel Breast Plate (4.1.10), Ruby Breast Plate (5.1.0) – волшебные нагрудники.

Adamantium Breast Plate (6.1.15) – броня серого цвета. Обладает волшебным свойством защиты от ударов кулаками.

Enchanted Breast Plate (6.1.15) – «Зачарованная» броня. Отличная защита, врагу трудно по вам попасть.

Glowing Breast Plate (7.1.35) – самая лучшая защита, конкретного места расположения нет, просто должно повезти.

Шлемы

Mithril Helm (3.1.7) – отличный мифриловый шлем.

Snowdrift (0.1.6) – шлем, который помимо брони дает еще и защиту от холода.

Ботинки

Soft Leather Boots (1.1.1) – легкие ботинки.

Hard Leather Boots (1.1.2) – тяжелые ботинки, получше легких.

Steel Boots (1.1.4) – стальные ботинки.

Mithril Boots (2.1.5) – ботинки из мифрила.

Dragonskin Boots (3.1.4) – великолепные сапоги из драконьей кожи. Помимо прочего, еще защищают от жары (Heat) и огня (Fire).

Перчатки

Soft Leather Gloves (1.1.1) – легкие, слабо защищающие перчатки.

Hard Leather Gloves (1.1.2) – более прочные кованые перчатки.

Steel Gauntlets (0.1.3) – стальные рукавицы.

Mithril Gauntlets (0.1.4) – рукавицы из мифрила.

ПРЕДМЕТЫ

Помимо оружия, доспехов, сумок, магических свитков и прочего в игре присутствует ряд предметов.

Potions (Light Dlue, Deep Blue, Silver) – напитки голубого, синего и серебряного цветов, восстанавливающие здоровье. Напитки другого цвета можно сбросить на врага – это отнимет у него здоровье, если выпьете сами – можете погибнуть.

Pliers – пасатижи; если их использовать на Wire (проволока), получится садок.

Cage – садок. В него можно поймать Fire Wisp.

Rod – металлический прут; если его соединить с Crystal, получится Crystal Rod.

Scroll – помимо свитков с заклинаниями, существуют еще Scroll'ы, в которых можно прочесть истории из жизни людей этого мира, их письма, дневники, а также записи о различных артефактах и секретных местах.

Health Kick – отличная штука. У героя, использовавшего эту вещицу, на порядок повышается количество очков здоровья.

Sapphire Talisman – сапфировый талисман, защита от холода.

Wooden Ring – древесное кольцо, защита от отравления.

Jade Necklace – нефритовое ожерелье, защита от отравления.

Gold Ring – золотое кольцо, защита от огня.

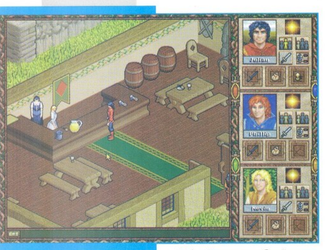
Ruby Ring – рубиновое кольцо, защита от жары.

Надеваемые на разные части тела доспехи можно комбинировать, то есть надевать одновременно (параметры защиты при этом суммируются)

Sapphire Ring – сапфировое кольцо, защита от холода.

Emerald Grown – желтая корона, защищающая от ментальных атак.

Ruby Amulet – носящий данный амулет герой становится невосприимчив к жаре и огню.



Webcutter – волшебный посох, который игрок может собрать сам. Предназначен для уничтожения паутины, закрывающей проход.

Amethyst ring – создает поле, защищающее от кислоты.

Golden apple – золотое яблоко. Всего их в игре три. Они открывают дорогу в Halls of Dead.

Tesseract key – синий ключ. Используя его на обелисках, можно открыть портал в Overworld.

Chest – сундук, отличное вместилище для пожиток. Позволяет переносить достаточно большой груз.

МАГИЯ

Красная магия

Battle Fever – «боевая лихорадка», увеличивает, наносимые героем повреждения.

Clumsiness – неуклюжесть. Заставляет противника пропускать удары.

Fireball – выстрел шаром огня.

Fire Shield – защита от жары.

Heat Ward – защита от огня.

Incinerate – испепеление (повреждает врага).

Ironskin – «Железная кожа».

Magma bolt – выстрел облаком огня.

Meteor Shower – выстрел множеством огненных шаров.

Panic – заставляет противника бежать в страхе.

Paralysis – парализует врага.

Terror – замораживает противника.

Фиолетовая магия

Acid Shield – защита от кислоты.

Acid Spray – кислотные брызги.

Caustic Rain – облако маленьких снарядов.

Caustic Ward – защита от кислоты. Получше Acid Shield.

Death Cloud – смертельное облако.

Ego Flash – озарение.

Fire Walk – защита от огня и жары.

Inner Balance – увеличивает проворство.

Mind Tap – удар врага силой мысли.

Searing Thought – ментальный взрыв (повреждает врага).

Spell Barrier – сопротивление вражеским заклинаниям.

Surestrike – увеличивает шанс попасть по врагу.

Оранжевая магия

Arc Shield – защита от ударов молниями.

Electric Arc – поток зарядов оранжевого цвета.

Force Bolt – выстрел снопом энергетических колец.

Force Ward – защита от обычных стрел.

Lethargic Breeze – вызывает паралич.

Lighting Bolt – удар пучком оранжевых шаров-звезд.

Lighting Storm – шторм молний.

Righteous Radiance – «Сияние справедливости».

Ring of Force – кольцо силы.

Shocking Touch – удар электричеством.

Желтая магия

Bolt of Flame – дорожка огня, сжигающая врагу ноги.

Disintegration – враг распадается на атомы.

Fire Storm – удар огненным шаром. При попадании в цель превращается в кольцо огня, которое, распространяясь, наносит повреждения всем стоящим вокруг.

Flame Shield – защита от огня.

Flaming Aura – вокруг врага появляется аура, отнимающая у него здоровье.

Flaming Orb – выстрел горящим шаром.

Sunburst – разлетающиеся желтые звездочки.

Sun Flash – солнечная вспышка.

Sun Ward – защита от волшебных снарядов.

Vanquish Graveborn – наносит очень сильные повреждения всему живому.

Зеленая магия

Banish Weakness – лечит малые раны.

Bounty of the Earth – создает еду.

Critical Healing – лечит критические раны.

Crisping Earth – замедляет движения противника.

Life Shield – защита от отравления.

Life Ward – защита в рукопашном бою.

Major Healing – лечит серьезные раны.

Minor Healing – лечит поверхностные раны.

Poison Cloud – отравляющее облако зеленого цвета.

Resurrection – возрождение. Самое полезное заклинание.

Word of Harm – зеленое кольцо, появляющееся в теле врага,. Наносит ему немалый ущерб.

Синяя магия

Chill – выстрел холодным воздухом.

Cold Shield – защита от холода.

Cold Wind – удар холодным ветром.

Freeze – парализует врага и отнимает у него часть жизни.

Frost Bolt – поражает врага холодным облаком.

Icicles – ледяная пыль.

Ice Storm – расходящееся кольцом холодное облако голубого цвета.

Ice Ward – защита от атак холодом.

Invisibility – невидимость. Во время действия этого заклинания ни один враг вас не заметит, даже если вы будете его атаковать.

Maelstrom – расходящееся в разные стороны облако. Повреждает сразу нескольких врагов.

Rejoin – переносит в указанное место двух братьев, которыми управляет компьютер.

Sea Walk – позволяет некоторое время дышать под водой.

ПРОДАВЦЫ ЗАКЛИНАНИЙ

Для более удобного поиска нужных заклинаний (естественно, при наличии немалых сумм денег) я приведу список всех продавцов заклинаний.

Ulinurius. Живет в Padavis'е. Торгует: Freeze, Chill, Major Healing, Shocking Touch, Terror, Meteor Shower, Battle Fervor, Acid Spray, Flaming Orb.

Feldgar. Его вы найдете в деревушке на острове. Торгует: Ice Ward, Poison Cloud, Minor Healing, Force Ward, Clumsiness, Firewalk, Caustic Ward, Bolt of Flame, Sun Ward.

Liisan. Этот волшебник (или волшебница) живет на юго-востоке Hatak. Торгует: Seawalk, Cold Wind, Word of Harm, Lighting Storm, Rightning Radiance, Air of Constraint, Ring of Force, Arc Shield, Panic, Fire Shield, Surestrike, Inner Balance.

Druiddnar. Маг города Darnoc. Торгует: Icicles, Banish Weakness, Bounty of the Earth, Electric Arc, Ironskin, Fire Shield, Acid Shield, Caustic Rain, Vanquish Graveborn.

Cantrapunt. Между Padavis'ом и Bilton'ом есть заброшенная деревушка, он живет там. Торгует: Rejoin, Life Shield, Lethargic Breeze, Magma Bolt, Mind Tap, Fire Storm.

Ice Lacer. На самом севере, в вечных снегах, среди льдов Mons вы сможете его найти. Торгует: Ice Storm, Resurrection, Cushion of Air,

Arc Shield, Fireball, Spell Barrier, Death Cloud, Sunburst, Sun Flash.

Faa-Tavel и Saldonaa-ar. Этих двух волшебников найти легко. Живут они рядом, в эльфийском городе Ta-Taavan. Первый торгует: Disintegration, Invisibility, Critical Healing, Force Bolt, Paralysis, Incinerate, Searing Thought, Flaming Aura. Второй торгует: Maelstrom, Cold Shield, Frost Bolt, Life Ward, Lighting Bolt, Heat Ward, Ego Flash, Flame Shield, Grasping Earth.

Помните, что каждый из этих продавцов волшебства за деньги может стать для вас вполне сносным учителем и повысить ваши магическоеие способности.

МОНСТРЫ

Rock Giant – огромный мужик, обладающий невиданной силой. Такой треснет – мало не покажется; старайтесь убивать его магией или из луков.

Rock Spider – горный паук; огромное насекомое, обладающее большим количеством яда, которого стоит опасаться из-за заражения.

Orc – орк, большое двухногое существо. Быстро бегает и сильно бьет, лучше нападайте на каждого орка всеми героями по очереди на каждого орка.

Ogr – огр. Здоровый людоед. Беспощаден ко всему живому.

Brigand – бандит. Обыкновенный человек, неплохо вооружен, имеет не очень много здоровья. В начале игры представляют опасность из-за того, что предпочитаеют нападать группой, в которой присутствуют лучники. Против них особенно эффективно применение магии.

Buzzard – птица. Довольно слабый противник. Если их несколько, могут доставить неприятности.

Goblin – существо небольшого роста, вооружен слабо, мало здоровья. Опасен в начале игры, так как нападает с группой, в которой всегда есть лучники. Низкий рост гоблинов компенсируется довольно частыми ударчиками по вашей голове.

Ooze – летающая клякса, меняющая форму. Довольно слаба. Старайтесь не попасть в окружение этих тварей.

Death Ooze – то же, что и Ooze, но гораздо сильнее и имеет дурацкую привычку стрелять магией.

Skeleton Lord – очень сильный скелет-воин в броне, один из слуг Дракона Irskistan. Особенно опасен из-за немытых костей передних конечностей.

Serpent Man – человек-змея. Как правило, они бродят кучами. Очень опасны. Не подпускайте сразу всех на близкое расстояние, стреляйте магией, стрелами...

Hell Hound – адская собака. Поражает на расстоянии огненными шарами. Самое неприятное – эта тварь может вас убить вас так, что вы и не догадаетесь, откуда пришла смерть.

Dragon Man – человек-дракон. Ходят группами, как правило, в сопровождении Giant Spider. Очень опасны даже для продвинутого персонажа. Их любимое занятие – подвешивать укушенных героев за ноги и проводить над ними свои ритуалы.

Giant Spider – гигантский паук. То же, что и паук, только чуть побольше. Очень опасен.

Blood Viper – змея красного цвета. Не очень опасна из-за небольшого количества здоровья, правда, может отравить. Не пытайтесь стрелять в нее из лука, используйте только магию или ближний бой.

Giant Spider – гигантский паук. Тоже что и паук, только чуть побольше. Очень опасен.

Lizard Man – человек-ящерица. Нападают группой, очень опасны.

Skeleton – скелет, не слабый соперник, но опасен только в начале игры.

Pirate – пират, бандит-одиночка. Очень слаб.

Dark Warrior – темный воин, усиленный вариант Skeleton'a.

Banshee – летающий дух зеленого цвета. Единственный дух, которого можно встретить на поверхности. Очень силен, обладает большим запасом здоровья, использует магию. Сильный и очень опасный соперник даже для продвинутого персонажа.

Hobgoblin – увеличенный вариант гоблина. Достаточно силен, к тому же обладает неприятной способностью восстанавливать во время боя свое здоровье.

Swamp Adder – змея синего цвета с маленькими, но очень ядовитыми железами.

Shambling Muck – земляной человек с глупым лицом, стреляет магией. Опасен только на расстоянии.

Drethok Goblin – маленький гоблин, один из самых слабых врагов в игре.

Troll – тролль, огромная уродливая тварь. Во время боя лечится. Не давайте им времени на лечение, нанося сильные удары в область живота.

Flame Giant – огненный гигант, на него не действуют огненные заклинания, что делает его трудноубиваемым противником.

Fire Bat – огненная летучая мышь. Очень слаба. Даже то, что они нападают группами, их не спасает.

Night Hound – ночная собака, довольно сильна. Вырывает куски вашего тела на небольшом расстоянии, а вы в это же время до нее достать не можете.

Dire Wolf – ужасный волк, обладает той же способностью, что и Night Hound.

Shadow Knight – рыцарь тени. Очень силен. Обычно нападают группами. Восстанавливают по ходу боя свое здоровье, быстро бегают. Их проворность в сочетании с силой делает их почти непобедимыми противниками.

Imp – бес, стреляет магией.

Dwarfs – рабочие шахт Aroblin. Слишком слабы для того, чтобы сопротивляться.

Wraith – серые духи Залов Смерти. Очень опасные, злые противники. Их берет далеко не всякое оружие.

Shade – черные духи. Обитают в Залах Смерти. Используйте против них мощные заклинания и оружие, сделанное из Adamantium'a.

Spectre – самый опасный дух из Залов Смерти. Убить его можно только мечом Darksweeper или заклинанием Disintegration.

Lava Golem – лавовый голем. Неплохой противник, но для продвинутого игрока представляет опасность лишь в группе своих соратников.

Помните, что каждый из этих продавцов волшебства за деньги может стать для вас вполне сносным учителем и повысить ваши магическоеие способности



Wooden Golem – древесный голем, аналог лавового голема в лесу. Стреляет магией.

Frost Giant – ледяной гигант. Против него не действует магия холода. Крепкие нервы и здоровье позволяют ему спать на льдинах без одеяла.

Dragon Hatching – довольно слабые птицы-драконы, слуги Irakistaana.

Cave Viper – пещерная змея, может отравить, а так – слабый противник.

Wraith Spider – сильный паук, которого сложно убить, к тому же он может впрыснуть в вас столько яда, что вы долго будете о нем вспоминать.

ОПИСАНИЕ КАРТЫ

Мир, в который вы попали, называется Farr. В нем располагаются восемь королевств.

Wildevarr

Малозаселенная земля в центре Farr. По сравнению с другими королевствами – самое безопасное место. Населяющие его монстры относительно слабы. В основном это гоблины и банды мародеров. В центре Wildevarr расположена деревня Padavis. В ней можно найти кузнеца, лекаря, скупщика, торговца, продавца заклинаний.

Pentere

Земля благородных – Pentere – раньше была центром культуры, средоточием знаний. Теперь все забыто. Орды орков заполонили эти земли, и лишь Bilton – огромный замок – продолжает сдерживать натиск орды. Часть благородных семейств все еще живет там, но ходят слухи, что подвалы и подземелья Bilton заполонили чудовища, а северную башню оккупировали орки.

Mons

Земля снегов. Ни один из смельчаков, отправившихся туда, еще не вернулся. Говорят, в подземельях этой земли лежит много сокровищ, но огромные гиганты-воины охраняют их.

Karminac

Злой колдун Roska, один из подручных Sarlioth'а, силой своей магии держит эту землю в подчинении. Город Darnoc – центр этой земли – славится своими оружейниками. Здесь можно приобрести довольно редкое оружие.

Maldavith

Пираты захватили одноименный город на побережье великого моря. К северу от города в море находятся руины затопленного города, а еще дальше располагается остров. Когда-то давно его пытались заселить. Сейчас же там живут лишь жалкие остатки пионеров.

Hethrallin

Земля эльфов. Они все еще пытаются сдержать натиск зла, но постепенно проигрывают битву. Их темные братья во главе с Kaidar'ом, вторым подручным Sarlioth'а, постепенно подчиняют себе эти земли.

Hatak

Самая южная земля Farr. Непроходимые джунгли скрывают от глаз героев руины Gleng'l Zur – древнего города мертвой цивилизации.

Aroblin

Когда-то центр великой Империи Гномов, смертельное место для незакаленного человека. Люди говорят, что огромное животное – Дракон, – живет теперь в Янтарном Замке. Шахты Aroblin содержат несметные богатства, но очень хорошо охраняются.

Overworld

Это странное место, которое не раз обсуждалось учеными. Некоторые говорят, что это миф, другие полагают, что это царство вне времени и пространства и каждый шаг здесь может быть равен сотне миль. Певцы слагают о нем легенды, а герои мечтают туда попасть.

Это странное место, которое не раз обсуждалось учеными. Некоторые говорят, что это миф, другие полагают, что это царство вне времени и пространства

Halls of Dead

Залы Смерти – мрачная подземная земля. Здесь правит Sarlioth. Многие смертные приходили раньше сюда, теперь их души охраняют это место.

НАЧАЛО ИГРЫ

Три брата, находящиеся на вашем попечении, оказываются у окаменевших коней в центре деревушки в неизвестной стране. Для начала побродите по этому населенному пункту, поговорите с людьми, походите по домам (в них вы найдете много интересного), соберите все, что лежит без дела (особенно это относится к Potions, мане и свиткам с заклинаниями). Свитки советуем читать Кевину – он в магии больше понимает.

После исследования города можно приступить к путешествиям. Идете к ближайшим воротам (лучше к тем, что расположены сверху) и вперед по дороге. Поначалу быстро бегать и уходить слишком далеко от Padavis (так называется деревня, в которой вы очутились) не следует – слишком велика вероятность погибнуть. Да, ходить лучше всего втроем, пусть вначале не очень удобно, но ничего, привыкнете. Монстры здесь (в отличие от Diablo) довольно крутые, и вам придется туговато.

Вашей первостепенной задачей является увеличение здоровья героев до 70–80 очков, а также активный сбор денег и хорошего вооружения. «Крутость» монстров возрастает по мере удаления от Padavis. Старайтесь по максимуму использовать найденные в поселке заклинания. Вам никогда не помешает хорошо развитое умение Spellcraft и большой объем маны.

Побродив по округе, вы вскоре снова вернетесь в деревню. Тут-то к вам и подбежит неизвестный мужчина, начнет что-то быстро говорить, а закончив свою речь, умрет. Если вы ничего не поняли из его слов, то популярно объясняем: его семья подверглась нападению гоблинов, которые забрали его жену и ребенка в плен. Вам нужно освободить их.

Ну что ж, если здоровье ваших подопечных перевалило за 50, вы нашли приличный меч или тяжелую палицу и запаслись живительными напитками, тогда отправляйтесь в Деревню Гоблинов (Goblins Village). Она находится к югу от Padavis. Чтобы до нее добраться, идите к нижним воротам, потом – по дороге, сворачивая на поворотах влево. Перейдите небольшую речку, там вас ожидает первая засада гоблинов; идите дальше до конца дороги.

Дойдя до Деревни Гоблинов, перебейте всех монстров и соберите разбросанные вещички и ману. Убейте Krogatt, у него вы найдете Mithril Dagger. В домах Деревни вы обнаружите входы в подвал, спускайтесь туда. Под землей, перебив всех Ooze и гоблинов, вы найдете две клетки: в одной лежит женщина, в другой ребенок, это и есть те, кого вам нужно было найти. Но к сожалению, они уже мертвы. Вот так грустно заканчивается ваше первое приключение.

Однако не стоит отчаиваться: в одном из свитков, найденных в Деревне, вы прочтете о таинственном



Sorceror's Lair. Это подземелье находится недалеко, на востоке от Деревни Гоблинов. Добравшись до самого его низа, вы упретесь в проход, закрытый двумя дверьми, и увидите рычаг, который эти двери открывает. Тут есть одна хитрость: рычаг, открывая одну дверь, закрывает другую, поэтому следует сделать так, чтобы один брат дергал рычаг, а два других шли дальше.

За дверьми вы обнаружите злого мага Kram the Mad. Будьте аккуратнее, он стреляет опасными заклинаниями и может вас быстро отправить на тот свет. Постарайтесь его убить побыстрее, что, кстати, сделать довольно легко, так как здоровья у него маловато. Он вам оставит Adamantium Dagger.

К западу от Padavis находится дом огромного орка по имени Gowin. Победить его будет непросто. Он попытается встретить вас в дверях и убить по одному, поэтому вламываться надо быстро и сразу втроем. В награду победителю достанутся Wooden Shield, Steel Short Sword, Steel Boots, Steel Gauntlets, Acid Beaker и немного денег. Также в его доме окажется целый жбан желтой жидкости – кислоты.

К востоку от уже ставшей вам родной деревни находится Jovans Castle. В этом замке некогда жило одно благородное семейство, которое, к несчастью, было уничтожено бандитами. Теперь это место – жилище несметных орд скелетов, а также настоящий кладезь для начинающего игрока. На первом этаже, рядом с холлом, вы найдете два жбана с зеленой и голубой жидкостями. Как их использовать, уже говорилось раньше. Кстати, можете попытаться сделать бомбу. Ее рецепт: в небольшом горшке смешать Blind Fish, Green Slime Poison, Beaker of Yellow Acid (это можно отыскать в самом замке или добежать до Gowin).

В правой части замка в окружении слуг скрывается скелет по имени Bhimrao, убив которого, вы получите волшебный меч Cauldera плюс Mithril Great Sword, Mithril Gauntlets. Да, перед комнатой Bhimrao вы найдете Health Kick, а как им воспользоваться – решать вам. Поднявшись на второй этаж и уничтожив там всех скелетов, в комнатах вы найдете множество пустых бутылок, деньги, восстанавливающие жизнь напитки, а в сундуке обнаружите волшебный амулет. В целом, Castle Jovans в начале игры является местом, где можно достать неплохое вооружение и броню, а также хорошенько потренировать своих героев.

Еще одно место, куда нужно заглянуть – это Бандитское подземелье. Расположено оно к северу от Padavis. Добравшись до главаря и, естественно, убив его, вы добудете себе неплохую Steel Breast Plate.

Следует также посетить подземелья к западу от Дома Орка. Их всего пять. Вообще возьмите себе за правило исследовать все подземелья, которые найдете. Там полно полезных вещичек.

Вот вам примерный вариант начала игры. Натренировав героев до приличного, как вы считаете, уровня, можно приступать к основному сюжету игры.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Еще раз напомню: из-за битвы двух великих начал – Порядка и Хаоса, а точнее, из-за последствий этой битвы стонут обычные жители волшебной страны Farr. Вашей задачей является прекращение этого противоборства, то есть либо вы победите одну из этих сил, либо вы эти силы нейтрализуете.

Для того чтобы прекратить безобразия двух богов, вам необходимо до них добраться. Сделать это непросто. Дорогу к ним знали кони, притащившие вас сюда, но, к сожалению, они окаменели. Ничего страшного: видите на пьедестале у ног коней три углубления? Это места для трех золотых яблок. Как вы помните из вступления, Sarioth с помощью Roska сделал восемь волшебных камней – Tapstones – и поместил их по одному в каждое из королевств Farr. Один камень, а именно Tapstone of Wildevarr, кони разрушили, следовательно, вам надо достать остальные семь.

Итак, вашей целью является сбор трех золотых яблок, проход к богам и коллекционирование семи волшебных камней.

TAPSTONE OF HETHRALLIN

Для начала следует отправиться именно сюда. Захватить здесь камень будет несложно, важно только иметь при себе, как минимум, стальное оружие, стальную броню, а лучше броню одного из ящеров (мы отдаем предпочтение синим доспехам), волшебный Cauldera и пару хорошо развитых заклинаний помощней. Заклинания вам помогут справиться без больших потерь со слугами Кайдара (его самого они практически не берут). Пригодятся также Silver Potions и пара зеленых и желтых ядов: сбросите их Кайдару на голову.

Кайдар обитает в подземелье к югу от дома перевозчика в Hethralin. Спускайтесь от него вниз по дороге до конца, затем возьмите чуть вправо. Нашли пещеру? Если да, то сразу это поймете – на вас тут же набросятся бандиты. Уничтожьте их, и вперед, в подземелье!

Побродите по темным сырым коридорам. Уничтожайте врагов, собирайте вещи. Вашей задачей пока будет найти Rod, Crystal, и Wire.

Ни в коем случае не трогайте темных эльфов. Они вас не тронут, но если вы их решите обидеть, знайте – они великие маги, и долго трем братьям не протянуть.

Исследовав подземелье и найдя все, что надо, вы в конце концов наткнетесь на дверь, ведущую в чьи-то покои. Не торопитесь ее открывать. За ней есть пара огненных элементальчиков. Дайте героям защиту от огня и входите. Постарайтесь поскорее разобраться с Fire Wisp и быстро бегите дальше, так как эти друзья имеют дурную привычку возрождаться. Не забудьте закрыть за собой дверь, иначе Wisp будут гоняться за вами по всему подземелью.

Ну вот, вы оказались в просторной комнате, из которой есть лишь два выхода, причем один затянут паутиной. Что ж, идите во второй. Пройдя по коридору, вы окажетесь в комнате, единственный выход из которой тоже затянут паутиной. Ничего страшного. Видите книжку и пассатижи? Это ваши ключи. В книжке написано, как изготовить Webcutter (резак для паутины). Вот теперь вам и пригодятся те вещи, что вы собрали ранее.

Итак начинаем соединять: Rod + Crystal = Crystal Rod, Pliers + Wire = Cage. Теперь идите к тому месту, где видели Fire Wisp, опустите Cage прямо на него. Теперь у нас есть огненный элементальчик в клетке. Возьмите его и опустите на Crystal Rod – получите Webcutter.

Из-за битвы двух великих начал – Порядка и Хаоса, а точнее, из-за последствий этой битвы стонут обычные жители волшебной страны Farr





Идите обратно и, щелкнув два раза на Webcutter'е, разрежьте паутину. Путь свободен, идите дальше. По пути уничтожайте пауков.

Вскоре вы зайдете в небольшую комнатку, в центре которой расположен пьедестал, а на нем лежит Sartion's Skull. Возьмите его и идите дальше.

И вот, наконец, долгожданная комната с Tapstone of Hethralin в



центре, но тут помимо пауков есть еще и сподвижник Кайдара, могучий маг Mordekai. Уничтожьте всех, включая и мага. От него вам останется волшебный меч HellRazor (им лучше сразу и вооружиться).

Долгожданный камень перед вами. Но вот незадача: камень-то не берется. Ничего, бросаем на него найденный ранее Sartion's Skull. Тут же появится сам Кайдар, начнет ругаться и затем нападет. Совместными усилиями уничтожьте его. Как награду за победу вы получите золотое яблоко, Tesseract Key, Webcutter.

Tesseract Key поможет вам путешествовать через Overworld. Для этого подойдите к обелиску и используйте на нем ключ: откроется портал, через который вы попадете в Overworld. Теперь камень ваш.

Добыть этот камень очень непросто, да и само задание, которое надо выполнить для этого, одно из самых длинных

TAPSTONE OF MALDAVITH

Честно говоря, добыть этот камень очень непросто, да и само задание, которое надо выполнить для этого, одно из самых длинных.

Придя в центр королевства Maldavith, в город с одноименным названием, вы сразу же обнаружите одну его особенность. На вас постоянно в черте города нападают пираты. Ничего не поняли? Мы поначалу тоже. Город это морской, так что идите в порт. Поговорите с владельцем корабля. Он скажет, что отвезет вас в руины Tamnath Ruins, где находится второй Tapstone, только тогда, когда в городе не будет пиратов.

Чтобы избавить город от пиратов, надо уничтожить их главаря, который живет в подземелье на юго-западе от Maldavith'а. Идите по побережью в этом направлении, и найдете пещеру. Будьте осторожны: в пещере пауки и сильные скелеты-воины. Исследуйте пещеру. Вы найдете много занимательных вещей. Чего стоит только сундук, набитый оружием! В конце вы упретесь в дверь. Учтите, пират там не один, его охраняют скелеты-воины. Если готовы, заходите, только обязательно заприте за собой дверь.

Подойдите к столу пирата, он заговорит с вами, расскажет о своем могуществе, а затем предложит к нему присоединиться. Если вы согласитесь, то пополните ряды скелетов-воинов, если нет, то на вас бросится огромная толпа мертвецов во главе с пиратом. Перебив их, можно пройтись по жилищу преступника – найдете немало занимательного, в том числе Emerald Grown и Ruby Amulet. Они вам пригодятся позже.

Выходя из подземелья, будьте начеку: после смерти пирата монстры здесь стали значительно сильнее, появились также маги и противные летающие амебы (Ooze), пауки же научились стрелять мощными зарядами. Выйти из подземелья можно так: возьмите одного из братьев, у которого есть заклинание Rejoin, и, внимательно изучив карту, кратчайшим путем выбегайте наружу, не обращая внимания на нападения. Выйдя из подземелья, просто телепортируйте к себе оставшихся в пещере братьев.

Вернитесь в город и сдайте награбленное. Здесь, кстати, находится самый лучший из магазинов-скупщиков, в нем вам предложат за вещь почти столько же монет, сколько она стоит у продавцов (особенно выгодно здесь продавать Gem Stones, курс – 40 монет за 1 камень).

Продав вещички, бегите на пристань. Капитан теперь готов отвезти вас в Руины. Высадившись в Руинах, не бегите сломя голову. Во-первых, можно упасть в воду и утонуть, а во-вторых – здесь полно монстров.

Исследовав Затонувший Город, вы обнаружите там два бассейна, наполненных водой, и два домика, в одном из которых будут, помимо монстров, три рычага, пускающие воду в бассейнах. В одном из бассейнов, а точнее, в ближайшем к месту вашей высадки лежит Tapstone. Нажмите два крайних рычага, и вы услышите звук уходящей воды. Теперь идите к бассейну и заберите камень. Еще один Tapstone ваш.

TAPSTONE OF AROBLIN

В жилище одного из главнейших сподвижников Sarioth'а – Кайдара – вы уже побывали, настало время отправиться к другому помощнику великого Порядка – Дракону по имени Irastakaan. Справиться с ним будет посложнее, но все-таки возможно.

Дракон проживает в подземелье, расположенном под Amber Castle. Сам замок располагается к северу от перевозчика. Это строение вы сразу узнаете, уж очень оно напоминает цирк. Войдя в него, вы попадете в комнату, в центре которой находится лестница, ведущая на второй этаж, справа и слева за закрытыми дверьми расположены три телепорта в нижние залы. Каждая из дверей открывается путем включения определенной пары рычагов на втором этаже, перечислять их комбинации мы не будем, так как их всего три, а в дальнем конце помещения находится коридор, перекрытый аж тремя дверьми.

В каждом из залов, куда ведут телепорты, вы найдете по одному ключу: Emerald Key, Sapphire Key, Bloodstone Key (также там много полезных предметов, в частности, алмазов). Эти ключи открывают двери коридора: Emerald Key – первую, Bloodstone Key – вторую, Sapphire Key – третью.

В конце коридора находится телепорт, ведущий к Дракону, но будьте начеку: до Дракона вам придется сразиться с пауками, скелетами и летающими амебами. Сам Дракон стреляет огнем и абсолютно не восприимчив к любому оружию, кроме сделанного из Adamantium'а. Идя с ним на бой, надо: надеть какой-нибудь предмет, предоставляющий защиту от огня и жары (например Ruby Amulet) или воспользоваться соответствующим защитным заклинанием; по возможности взять оружие, сделанное из Adamantium'а, а если такового нет, следует атаковать Дракона заклинаниями Fireball (его он особенно не переносит) или SunFlash.

Победив Дракона, обследуйте мертвое тело: найдете золотое яблоко, Tesseract Key и логово. Там вы обнаружите много драгоценных камней, а также волшебные вещи, однако камня не найдете. На самом деле он находится чуть севернее Замка, в шахте, которая теперь стала пристанищем огромного количества чудовищ.

Камень находится на четвертом уровне шахты (естественно, вниз). Для перемещения по уровням необходимо нажимать рычаги, так как каждый последующий уровень закрыт дверью, которая открывается нажатием соответствующего рычага в противоположном конце подземелья.

На первом и втором уровнях вам встретятся бывшие работники этого места – гномы (оставляют после смерти помимо оружия, еще и алмазы). На втором этаже будет лестница, ведущая вниз и не закрытая дверью. Обязательно спуститесь по ней, попадете в комнату, где, убив пауков, обнаружите две пары Dragonskin Boots и шесть Firebrand Arrows.

На четвертом уровне находится огромное лавовое озеро с островами. На одном из островов лежит теперь уже ваш Tapstone. Одна деталь: по этому озеру можно ходить, не теряя ни капли здоровья, для этого надо надеть Dragonskin Boots. На этом же уровне, почти у самого входа, бродит Jagadis, убив которого, вы получите меч Darksweeper.

TAPSTONE OF HATAK

Этот камень добыть будет очень сложно, так как охраняющие его монстры на порядок вас сильнее и обладают возможностью поражать на расстоянии магией.



Tapstone находится в пирамиде, расположенной в самой северной части руин Gleng'l Zur, а руины находятся в центре джунглей, к юго-западу от перевозчика. Особую опасность представляют Plant Man – зеленые монстры, хорошо дерущиеся и отлично владеющие магией.

Найдя пирамиду, поднимитесь на самый ее верх и нажмите две кнопки на столбах. Появится привидение, убить которое можно только оружием, сделанным из Adamantium'а, также откроется потайная дверь. Опуститесь на этаж вниз, и вы ее увидите. В открывшемся помещении надо нажать еще одну кнопку. Откроется еще одна дверь, ведущая на этаж ниже. Там в маленькой комнате, охраняемый шаманом Frollo, лежит камень. Убейте шамана: он вам оставит волшебный меч Venom, но, беря камень, будьте осторожны: дверь, через которую вы вошли, закроется, а откроется дверь, ведущая к монстрам. Перебейте их.

TAPSTONE OF KARMINAC

Этот камень находится в Roska Citadel к северу от города Darnoc (идите по дороге вдоль побережья – не пропустите), и охраняет его последний, третий помощник Sarioth'а – великий маг Roska.

В этом замке много бесов, сами по себе они слабы (убиваются с одного удара), однако стреляют довольно мощной магией.

Найдите лестницу в подвал (находится в правой части замка). Вам придется пройти через комнату, в которой стоит аппарат, генерирующий атакующие заклинания (они почему-то все время летят в вас). Спустившись вниз, вы увидите запертых в клетки монстров – объекты экспериментов Роски. Пройдите дальше, вы попадете в комнату, где лежит нужный вам камень: он является сердцем, источником энергии для машины, которая вас обстреливала этажом выше. Возьмите камень, и вы услышите звук открывающейся двери. Это монстры, до этого сидевшие в клетках, оказались на свободе. Теперь, чтобы выйти, вам придется с ними сразиться.

Но не спешите уходить: в комнате с камнем находится сундук с деньгами и вещами, также обследуйте убитых монстров, у некоторых из них есть кое-что полезное.

Однако ваша миссия здесь еще не окончена, теперь вам надо убить самого Роску. Поднимитесь для этого на крышу. На предпоследнем этаже в красной шкатулке лежит Bone Key, возьмите его. На крыше вы увидите другой спуск вниз, огороженный решеткой с запертой дверью. Дверь отпирается с помощью Bone Key. Спуститесь вниз, и вы окажетесь у Роски.

В борьбе с магом будьте очень осторожны. Во-первых, его не берет Adamantium Great Sword, а остальные наносят незначительные повреждения. Во-вторых, заклинания, которые он использует, являются самыми мощными в игре. Убить его очень сложно. Перед борьбой с ним вооружите братьев всеми имеющимися у вас в наличии волшебными мечами и захватите побольше Silver Potion. Да, к западу от Roska Citadel, на берегу моря, находится небольшая деревушка, в которую часто наведываются Shadow Knights, а у них обычно немало денег и хорошее вооружение, да и опыта они дают прилично.

В борьбе с магом будьте очень осторожны. Во-первых, его не берет Adamantium Great Sword, а остальные наносят незначительные повреждения. Во-вторых, заклинания, которые он использует, являются самыми мощными в игре

TAPSTONE OF PENTERE

В северной части города Bilton есть башня, при приближении к которой начинает играть тревожная музыка. Все правильно, там полно огров. Снаружи туда попасть нельзя, для этого придется опуститься в подвалы. Лестница, ведущая вниз, находится в соседнем доме.

Побродите внизу, подеритесь с ограми и вампирами – найдете много полезного. В конце путешествия обнаружите дверь, которую охраняют два огра, Bluto и Pluto. Пройдя за дверь, попадете в склеп, где покоится Mistress Esmeralda и King Kaiger. В противоположном конце комнаты – закрытая дверь.

Телепортируйте за нее двух братьев, но будьте осторожны, там очень, повторяем, очень много огров. Дойдите до конца этого коридора и поднимитесь по лестнице вверх. Вы попадете в чудесный сад, в центре которого располагается Tapstone: его охраняет огр по имени Smash и куча его приспешников. Убейте их и завладейте камнем. У Смэша вы найдете мифриловую броню, мифриловый шлем, стальные ботинки, стальные рукавицы и «Зачарованный» боевой молот.

TAPSTONE OF MONS

Последний камень находится на самом севере Farr, в стране вечных льдов и снегов. Отправляясь туда, не забудьте онадеть на себя



что-нибудь потеплее (Snow Parka) или нацепить соответствующий амулет (кольцо). Пользоваться заклинаниями от холода не рекомендуется, так как они действуют ограниченный промежуток времени и вы замучаетесь их постоянно накладывать (особенно на троих героев).

Находится Tapstone в одном из местных подземелий, но вам придется посетить еще два. В первом находится волшебная палица и куча алмазов, да и найти его проще (от него также будем искать другие две пещеры). Во втором находится волшебный Tekton Hammer, он вам пригодится при добыче Tapstone.

Итак, первое подземелье находится к западу от перевозчика. Туда непременно следует зайти. Помимо указанных ранее вещей, вы найдете там немало полезных заклинаний. Второе – к северо-востоку от первого на север от перевозчика. И третье – к северу от первого. В этом подземелье вы найдете камень, замороженный во льду, лед расколоть можно лишь с помощью Tekton Hammer. Возьмите молот – и вперед!

Из обители Sarlioth'а назад дороги нет, либо вы победите, либо бесславно погибнете

HALLS OF DEAD

Итак, семь камней и три золотых яблока у вас.

Вернитесь к статуе трех коней. Возьмите яблоки и положите их в три углубления на пьедестале: перед вами откроется проход в Залы Смерти. Перед тем как бежать туда, уясните себе следующие вещи: монстры Залов Смерти (точнее, духи смертных, их населяющие) боятся только оружия, сделанного из Adamantium'а, а некоторые не боятся даже и его. В этом случае вам поможет волшебный Darksweeper – бьет всех с одного удара, а также заклинания Disintegration (разрушение) и Invisibility (невидимость). Кстати, когда вы невидимы, можете совершенно безнаказанно уничтожать монстров: они не будут отвечать.

Теперь, применив на себе заклинание невидимости, спуститесь вниз. Бегите вправо, не обращая внимания на духов, до небольшого строения. Если вы собрали все камни, двери его не будут заперты.

В центре комнаты стоит Rock of Despair (камень отчаяния), его нужно сломать. Из разрушенного камня появится амулет Object of Hope (объект надежды), захватите его. Вернитесь обратно к лестнице. От нее двигайтесь вверх до стены, а далее вдоль стены налево, до ворот. Пройдитя, не забудьте их за собой закрыть.

Вот тут вам и встретятся духи Spectre: их уже не возьмешь ничем, кроме Darksweeper или заклинания разрушения, но лучше всего пробежать мимо, используя заклинание невидимости.

Бегите теперь снова влево до старого разрушенного обелиска. Используйте на нем Object of Hope и откройте портал. Войдя в него, вы попадете в убежище Thorolis (смертное воплощение Хаоса). Его убивать не надо, поговорите с ним. В конце разговора получите от него Chaos Orb. Берите, пригодится.

Вернитесь через портал назад и, придерживаясь северо-восточного направления, идите к порталу Sarlioth'а. Портал находится в здании за запертой дверью, открыть которую можно последовательным нажатием рычагов. Рычаги находятся здесь же, за закрытыми дверьми в маленьких комнатках.

План этого строения следующий: длинный коридор от входа ведет прямо к запертому порталу. Этот коридор пересекают еще два. В ближайшем находятся четыре комнаты – две слева, две справа, в дальнем – всего две, по одной с каждой стороны. Первоначально открыта лишь одна комната – у первой же развилки поверните налево, первая дверь. Дернув там за рычаг, вы откроете дверь комнаты, расположенной в самом конце этого же коридора, но только на другой стороне. Далее бегите до следующей развилки, а там налево, затем вернитесь в первый коридор и направо, ближайшая дверь, теперь обратно до конца. Остался последний рычаг, во втором коридоре в комнате справа. Нажав на него, вы откроете дверь, ведущую к порталу. Если вы все сделали верно, смело заходите в него, но помните: из обители Sarlioth'а назад дороги нет, либо вы победите, либо бесславно погибнете.

Очутившись в центре пещеры, сделайте своих героев невидимыми, иначе духи вас в конце концов прибьют (здесь монстры очень быстро возрождаются). Идите влево, чуть вниз, и упретесь в дом, где живет Порядок. Войдите внутрь: две двери, ведущие в главный зал, закрыты, первая дверь ведет в приемную (там полно Shadow Knights), вторая дверь – из приемной в зал. Чтобы открыть первую, идите вправо, в комнату, где находится машина, выпускающая Wooden Golem, дерните там два рычага справа. Вторая дверь открывается рычагами комнаты слева, там машина производит Lava Golem. Зайдите в зал и уложите на пьедесталы камни. Появится Sarlioth. Что делать дальше, решайте сами. Сообразить будет нетрудно. Если же мы опишем и это, то, боюсь, играть вам будет просто не интересно.



ОСТРОВ

Помимо огромного континента, на котором разворачивается все действие игры, на карте есть довольно большой остров, находящийся слева сверху. Попасть туда можно лишь через Overworld. Для этого подойдите к обелиску к юго-западу от Maldavith'а, используйте на нем Tesseract Key, войдите в портал. В Overworld идите к самому верхнему обелиску и выйдите через него. На острове есть несколько подземелий, деревушка, в которой живут продавец заклинаний и лекарь. А на юго-западе есть маяк, под ним находится пещера – обязательно загляните туда.

МАЛЕНЬКИЕ ХИТРОСТИ

Для тех, кому очень туго приходится в начале игры, написаны эти два не очень честных приема. Во-первых, вы можете возродить погибшего брата, не прибегая к заклинанию возрождения. Для этого положите в сумку умершего грибы (Mushrooms), после каким-нибудь из живых братьев-героев обыщите труп умершего, откройте сумку и съешьте грибы, не вытаскивая их. С очень малым числом здоровья парень оживет.

Аналогично делается вечная восстанавливающая бутылка. Для этого из сумки мертвого героя (обязательно одного из ваших братьев) выпейте содержимое бутылочки Light Blue Potion. После этого оживите мертвого грибами. Теперь этой «пустой бутылочкой» можно пользоваться вечно, она будет продолжать восстанавливать здоровье и никогда не кончится.

Tricky Kid, клуб «Game Galaxy»

DINK SMALLWOOD

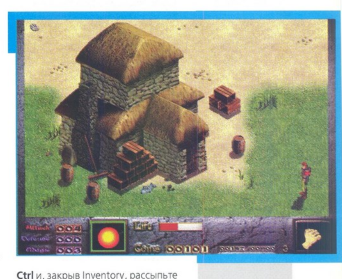
Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор – 486DX4/100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM – 2-х (рекомендуется 8-х)
Необходимо на жестком диске – 70 Мб



RT Soft	РАЗРАБОТЧИК
Robinson Technologies Inc.	ИЗДАТЕЛЬ
апрель 1998 г.	ВЫХОД
ролевая игра с видом сверху	ЖАНР
★★★★★★★★★☆	РЕЙТИНГ

За что, спрашивается, любим мы квесты от LucasArts серии Monkey Island, Day of the Tentacle и Sam&Max? Лично я, как и многие другие, люблю их за искрометный черный юмор, за бесконечную игру слов, пародии и т. д.

И именно такой тон выбрали для своей игры создатели игры Dink Smallwood, немедленно завоевавшей сердца многочисленных поклонников жанра ролевых и приключенческих игр. Бытует мнение, что Dink является своего рода пародией на Diablo, что в принципе верно, хотя прямых намеков на это в игре нет. Схожести добавляет наличие спрайтовой графики с видом в три четверти и городков, в которых дают задания. «Динк» отличается лишь тем, что в нем имеется значительная доля реального квеста, тогда как в Diablo практически вся квестовая часть раскрывается в диалогах. Как бы то ни было, мы имеем дело с очень качественным продуктом, полное прохождение которого вам и предлагается.



ВВЕДЕНИЕ

Это случилось в ту дождливую летнюю ночь, когда у Мамаши неожиданно начались схватки, ожидавшиеся не ранее чем через месяц. Папаша хмуро глянул на стену дождя за слюдяным оконцем, накинул плащ-палатку и побежал, шлепая «гриндерсами» по лужам, к повивальной бабке, местной колдунье и самогонщице. Сошлись на двух мешках отборного сахара и новом импортном змеевике, после чего бабка прибыла в Папашину избу. Теперь, по прошествии стольких лет, можно смело сказать, что роды прошли нормально, если не считать того, что в момент появления ребенка старуху скрючил кондратий и малыш, глухо стукнув черепом о половицы, рухнул наземь. Удивленно оглядевшись, он пронзительно хрюкнул и залился плачем. Счастливый Папаша помянул разом всех известных ему ответственных за содеянное и, стукнув чаркой пива о стол, промолвил: «Свинопасом будет, решено!»

Уместно будет сказать, что многие впоследствии считали результатом удара об пол страсть Динка к отрыванию голов у уток. На самом деле корни этой истории уходят в детство мальчугана, которого в трехлетнем возрасте ущипнул маленький желтый утенок. Утенок вырос и забыл маленького мальчика. А мальчик не забыл птичку и отрывал головы всем ее сородичам до собственной глубокой старости.

Восемнадцать лет пролетели как миг, и решению Папаши, похоже, суждено было сбыться. Достигнув призывного возраста, Динк (кстати, названный, так в честь любимого Папашей хрякапроизводителя) был послан комиссией куда подальше, поскольку телосложения был хлипкого и не удовлетворяющего стандартам королевской гвардии. Именно поэтому на него было взвалено тяжелое и позорное бремя свиноводства, давшее повод для насмешек со стороны сверстников и дам. Но кто тогда знал, что за героем скрывается под маской тощего сопливого свинопаса!

ЧАСТЬ 1: STONEBROOK

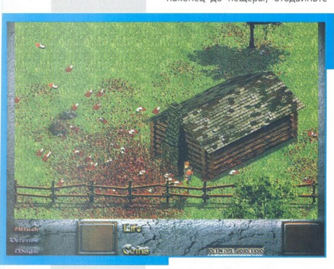
Обычное утро свинопаса. Возьмите мешок с отрубями в правом верхнем углу комнаты, выйдите из дома и поднимитесь на один экране выше дома – здесь пасутся истощенные от голода хрюшки. Нажмите **Enter**, выберите в Inventory мешок с кормом для свиней, нажмите **Ctrl** и, закрыв Inventory, рассыпьте корм по загону. Получив ежедневную порцию издевательств от гнусного типа по имени Milder, пойдите к той самой повивальной бабке, уронившей вас на пол (карга еще жива и гонит отменный первач) и согласитесь найти ее крякву, которая находится где-то на нижних экранах деревни рядом с двухэтажным домом. Накричите на нее, и она сама пойдет домой. Можно также снести утке голову и пойти к бабке полюбоваться на ее реакцию. Завершив баловство с уткой, вернитесь домой, получите от матери задание по добыче орехов и выходите из деревни.

Здесь вам встретится некое подобие низкорослого зеленого Гэндальфа, убеждающее вас заглянуть к нему в свободное время. Поговорив с ним, поднимитесь вверх и сохраните игру с помощью специального агрегата (всего в игре их будет 7–8 штук). Затем обойдите деревню с правой стороны и стукните пару раз по ореховому дереву. Возьмите орех и возвращайтесь домой, попутно полюбовавшись, как объект желаний нашего Динка обламывает клеящегося к ней Milder'а. Дома вас ожидает горе – вместе с домом сгорела матушка. Сходите поговорить со стражником у входа в деревню и затем вернитесь,

За что, спрашивается, любим мы квесты от LucasArts? Лично я, как и многие другие, люблю их за искрометный черный юмор, за бесконечную игру слов, пародии

DINK

чтобы взять дома письмо и карту. Теперь можно и к магу сходить – он живет вверху справа от деревни, в стоящей под обрывом избушке. Получив от него задание убить жуткое чудовище, живущее в пещере экранов на пять левее дома, выпейте и идите к пещере. Для этого обойдите полностью весь лес и холмы и, добравшись наконец до пещеры, отодвиньте



камень, закрывающий вход. Зайдя внутрь, поднимитесь наверх и сверните сначала налево. Соберите все добро и идите направо. Оказавшись в пещере с монстром, убейте его, используя тактику «ударил – отбежал». Выходить из экрана нежелательно, т. к. противник успеет восстановить все свое здоровье.

Оказавшись в пещере с монстром, убейте его, используя тактику «ударил – отбежал». Выходить из экрана нежелательно, т. к. противник успеет восстановить все свое здоровье

Возвращайтесь в домик волшебника, который успел убежать, оставив вам 200 монет и заклинание огненного шара. Надо сказать, магическое оружие играет в «Динке» большую роль, и поэтому лучше вначале поднимать уровень магии, а когда он достигнет отметки 10–15, начинайте поднимать уровень защиты. Возвращайтесь ко входу в деревню и оттуда идите налево до моста. Поговорите с человеком на мосту и заплатите ему 100 монет за проход.

ЧАСТЬ 2: TERRIS

Для начала побродите по округе и порубите монстров, чтобы заработать денег. После этого идите в город Teris (чтобы не заблудиться, воспользуйтесь картой) и купите в магазине длинный меч Long Sword. Если денег не хватает – вновь идите рубить сплеча.

Пойдите в таверну и поболтайте со всеми, кто там есть. Появится Milder и вновь испортит вам весь рассказ, назвав свинопасом. Поговорив с барменом, вы узнаете, что у местной жительницы пропала дочурка. Выходите из таверны и идите в ее дом. Поговорив с ней, согласитесь спасти ее дочь.

В самом низу материка, на котором стоит Terris, имеются катакомбы. Зайдите туда и расправьтесь со всеми зверюгами, тем самым пополнив запасы золота и подняв уровень опыта. Зайдя в самую правую комнату, вы найдете политического пленника, заключенного в виде статуи в некоем подобии камеры. Вернитесь в таверну и спросите бармена, есть ли в городе маги. Получив нужный адрес, выходите из таверны и спускайтесь на один экран вниз. Постучите в дверь дома мага и поговорите с ним. Он потребует от вас уровня магии не ниже 5-го. Если же вы такового еще не достигли, походите по округе и порубите монстров либо вернитесь в катакомбы и заново убейте всех монстров. В любом случае, достигнув 5-го уровня магии, возвращайтесь к местному магу и получите от него заклятье кислотного дождя Acid Rain. Возвращайтесь в катакомбы и используйте новое заклятье на статуе.

Освободив пленника, последуйте за ним налево и станьте свидетелем его убийства – перед смертью он передаст вам какой-то свиток. Покинув катакомбы, идите к замку Goodheart. Оттуда поднимитесь немного левее и выше, пока не увидите некое подобие ворот в лесу. Попробуйте войти. Получив по носу, используйте свиток, стоя перед воротами, чтобы открыть их. Войдите внутрь и идите прямо, пока не выйдете на полянку с трупом дракона и его поклонницами. Тут же какой-то местный жрец приводит для совершения жертвоприношения пропавшую в городе Mary девочку. Начинайте битву со жрицами, которые оборачиваются монстрами, а потом зарубите или сожгите огненными шарами главного жреца, Slayer'a. Далее Динк сам отведет девочку домой и пойдет в таверну, где и будет упиваться славой и пивом.

Получив звание заслуженного героя города Terrisa, отправляйтесь в Kernsin, благо мешавший проходу завал уже разобрали.

ЧАСТЬ 3: KERNSIN

По пути в Kernsin Динк подслушивает план заговорщиков устроить массовую резню на грядущем празднике. Идите в городок и поговорите с девушкой у фонтана. Скажите ей про нависшую над городом угрозу. В библиотеке, куда она вас отведет, поговорите с мэром, который попросит вас добыть доказательства заговора. Выйдите из библиотеки и начните рубить все, что движется. Всего вам надо набрать не менее 2500 монет. Собрав нужную сумму, идите в магазин слева от фонтана, где надо приобрести за 1000 монет лук первого уровня с бесконечным числом стрел впридачу. Выйдите из магазина и идите из городка налево, пока не упретесь в пляж. Пройдите немного вниз по пляжу, пока вам не встретится одинокая елка. Сожгите ее огненным шаром и спуститесь в появившийся люк. Поговорите с сидящим внизу человеком и научитесь у него за 1500 монет наносить с помощью лука очень сильный удар, снимающий до 20 жизненных очков.



Спуститесь чуть вниз и направо и подойдите ко входу в Заповедник Гоблинов. Возьмите в руки лук и попросите гоблина-стражника пустить вас внутрь. Войдя внутрь, расстреляйте всех гоблинов. После того как будет убит последний, из дома выйдет их предводитель, которого нужно тоже уничтожить выстрелами из лука. Умирающий гоблин расскажет Динку о местоположении базы заговорщиков. Наш герой автоматически проберется в нужный шатер и стащит вещественные доказательства. На обратном пути он нарвется на патруль стражников, который также следует расстрелять из лука с безопасного расстояния.

Вернитесь в Kernsin и покажите доказательства мэру. Если же его нет в библиотеке, то найдите его дочку и тогда уже идите в библиотеку. Парад проводится успешно, и вы становитесь героем города. Идите обратно в Terris. Справа от городка находится заново отстроенный мост, ведущий в деревушку Windemire. Туда вам и надо.

ЧАСТЬ 4: WINDEMIRE

Первым делом побродите по округе, уничтожая монстров, чтобы накопить достаточно денег для покупки меча Clawsword. Также купите одну бомбу. Затем поговорите со всеми жителями Windemire и согласитесь избавить их от непосильной обязанности, заключающейся в кормлении за свой счет огромного стада уток. Отправляйтесь к утиному идолу, окруженному камнями (некое подобие загона). Взорвите бомбой один из верхних камней загона (черный, треснувший). Попав внутрь загона, зарубите КАЖДУЮ утку и возьмите сокровища. Вы становитесь героем Windemire.

Зайдите в дом мэра и по подземному ходу проберитесь на остров. Зайдите в первый дом слева и согласитесь найти потерявшуюся девочку. Далее игра автоматически доведет вас до битвы с драконами, которых легко убить с помощью Clawsword'a. Там же вы можете купить метательные топоры, которые удобны для уничтожения врагов на расстоянии. Перед тем как покидать Windemire, убейте как можно больше монстров и соберите как можно больше денег. После этого направляйтесь к замку. Поговорите со стражниками и попросите аудиенции у короля. Поговорив с королем, согласитесь отправиться на поиски Milder'a. Король откроет секретную тропу на север, по которой вам и надо будет идти до упора. Дойдя до скал, идите направо, пока не найдете вход в пещеру. Зайдите внутрь.

ЧАСТЬ 5: THE EDGE OF THE WORLD

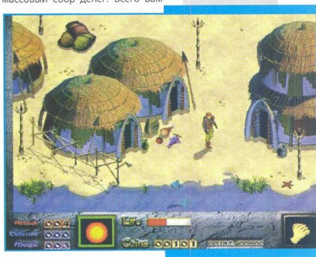
Оказавшись на краю мира, направьтесь в городок, находящийся немного справа, и обязательно посетите церковь с фонтаном, восстанавливающим здоровье. Здесь же в городке необходимо купить легкий меч (Lightsword 4-го уровня) и убойный лук (Massive Bow 2-го уровня) за 4000 и 5000 монет соответственно.

Далее выходите из города направо и идите пару экранов вниз вдоль леса, а затем сверните налево. В замаскированном люке сидит одинокий маг, у которого желательно приобрести заклинание Hellfire, сжигающее одним махом до нескольких каменных гигантов, присутствующих в этой местности в изобилии.

Убив всех монстров и собрав как можно больше денег, вооружитесь легким мечом и пройдите вниз от церкви, пока не наткнетесь на странного вида машину, являющуюся телепортатором. Активизируйте ее и попросите перенести вас в Darklands.

ЧАСТЬ 6: DARKLANDS

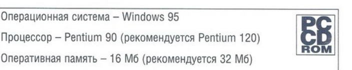
Попав в Darklands, вооружитесь магией Hellfire и легким мечом и начните массовый сбор денег. Всего вам потребуется не менее 25000 монет. Собрав нужную сумму, вернитесь в Windemire и выйдите на пляж к югу от городка. Теперь побродите по пляжу в поисках кучи ракушек, несколько выступающей в море. Подойдите вплотную к воде и продолжайте идти по ней. Таким образом вы проберетесь на остров гигантских уток, где у местного жителя нужно приобрести за 25000 монет Flaming Bow, самый мощный лук в игре. Вернитесь в Darklands и идите до упора на север, затем на восток и оттуда на юг. Здесь вам встретится последняя возможность сохранить игру. Вновь двигайтесь на юг. Спускайтесь в люк и поговорите со смертельно раненым Milder'ом. Вскоре появится Seth, главный злодей, и, прикончив беднягу, набросится на вас. С помощью Flame Bow одолеть его можно будет в два счета и без особых потерь. Возвращайтесь в королевский замок и наслаждайтесь статусом героя всех времен и народов!





Возвращайтесь в королевский замок и наслаждайтесь статусом героя всех времен и народов!





MIGHT & MAGIC VI:

РАЗРАБОТЧИК	New World Computing
ИЗДАТЕЛЬ	3DO
ВЫХОД	Role-Playing Game
ЖАНР	апрель 1998 г.
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★★

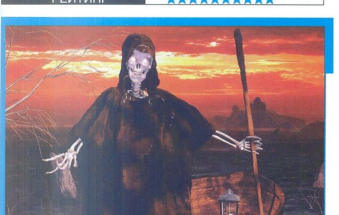
Операционная система – Windows 95

Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 120)

Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)

Знание английского языка – обязательно

PC CD ROM



Герои не умирают – они возвращаются в продолжениях. Might & Magic – один из самых старых компьютерных RPG-сериалов. Первая игра, называвшаяся Might & Magic: Secret to the Inner Sanctum, увидела свет еще в конце 80-х годов, и с тех пор компания New World Computing не переставала радовать любителей ролевых игр (игра Swords of Xeen в счет не идет, т. к. ее создала другая команда).

Вот и теперь нас ждут приятные сюрпризы, среди которых будут:

– полностью трехмерный игровой мир с возможностью полета;

– превосходная спрайтовая графика, не требующая аппаратных графических ускорителей и мощных компьютеров;

– отлично продуманный сюжет, дающий игроману практически полную свободу действия;

– разнообразное оружие, магические заклинания и еще многое-многое другое.

Разумеется, есть в игре и некоторые мелкие недостатки. Графический движок немного медленный, однако ролевая игра – это вам не 3D-action. Есть и некоторые нарекания по поводу «багов», связанных с виртуальным миром (некоторые двери нельзя открыть, некоторые ограничения, налагаемые правилами игры, можно легко преодолеть). Но все эти недостатки не в состоянии сколько-нибудь серьезно «подмочить» репутацию Might & Magic 6.

Короче говоря, наряду с Fallout, Might & Magic 6 – самая крутая ролевая игра последнего времени. И этим сказано все.



Наряду с Fallout, Might & Magic 6 – самая крутая ролевая игра последнего времени. И этим сказано все

СЮЖЕТ

Когда это было, в какой стороне – об этом сказать мудрено... Давным-давно жили-были Древние. Кто они были, откуда пришли и что позвало их в путь – никто ныне не ведает. Их космические корабли бороздили бесконечные просторы космоса в поисках обитаемых миров, на которых они могли бы поселиться. А если таковых миров не находилось, Древние их создавали. Как создали они Ксин (Xeen), плоский мир, в котором происходили события предыдущих частей игры Might & Magic – Clouds of Xeen (часть четвертая) и Dark Side of Xeen (часть пятая).

Если вы играли в World of Xeen (который образуется при слиянии четвертой и пятой частей), то помните, чем дело закончилось – Ксин стал нормальной шарообразной планетой, править которой стали королева Калиндра и принц Роланд, спасенные вами из лап колдуна-киборга Шелтема и его помощника-скелета лорда Ксина.

Но ничто не вечно под луной, тем более под луной Ксина. Минуло сколько-то столетий, и опять началась война за передел власти. В ходе этого кровопролитного конфликта власть прибрал к рукам лорд Ironfist (об этой войне повествует игра Heroes of Might & Magic 1).

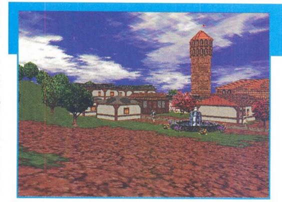
Правил завоеватель долго и вроде как счастливо. Но пришло время, и он умер, оставив трон своим сыновьям, «хорошему» Роланду (не путать с тем, который из игры World of Xeen) и «плохому» Арчибальду. Ужиться меж собой детишки, как водится, не смогли, и началась новая война и новая игра – Heroes of Might & Magic: Succession Wars. Победили, ясное дело, хорошие. Гильдию некромантов разогнали, а покровительствовавший им Арчибальд и вовсе куда-то сгинул.

Обрадовался Роланд и стал править как полноправный король.

Но не долго и ему было суждено вкушать плоды мирной жизни. В один горестный день с неба упал метеорит, принесший с собой демонов, которые быстренько стали наводить в Энроте (Enroth, так называется королевство, в котором вам и предстоит вести вашу благородную деятельность) свой порядок.

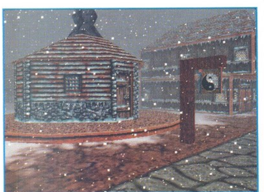
Вздумал было Роланд с ними разобраться, памятуя о своей победе над Арчибальдом. Но на этот раз вас с ним не было, а без игромана еще ни один герой в компьютерной игре не побеждал. Вот и Роланд





Кирилл Шитарев, Андрей Шаповалов

THE MANDATE OF HEAVEN



ушел в поход и не вернулся. А в Энроте начались бедствия – «то в огороде недород, то скот падет, то печь чадит от нехорошей тяги, а то щеку на сторону ведет», говоря словами В. С. Высоцкого.

Среди законопослушных налогоплательщиков поползли слухи, что все это – гнев богов, ибо утратила династия Ironfist благоволение небожителей, называемое Mandate of Heaven и дающее право на правление. А тут еще появился новый культ – культ Последователей Баа, проповедовавший мирное сосуществование с демонами.

Но на самом-то деле, как вы понимаете, все совсем не так. «Метеорит» был ничем иным, как еще одним космическим кораблем, а демоны – злобными инопланетянами криганами (Kreegan), с незапамятных времен воевавшими с Древними. И вот теперь они прибыли на колонию, основанную когда-то их врагами, потомки которых уже давным-давно позабыли мудрость своих предков. Легкая добыча...

Но хорошо смеется тот, кто смеется последним. Демоны кое-что упустили из виду. Помните маленький отряд, который сбежал от них в самом начале игры (вы увидите этот эпизод во время вступительного мультика)? Вот этим-то простым людям с ясным умом, твердым взором и железными мускулами и предстоит помешать планам инопланетных захватчиков, раскрыть тайны Древних и с их помощью спасти или погубить свой прекрасный мир.

Ну а командовать ими будет самый великий герой королевства Энрот – вы.

ОТРЯД

Настоящий игроман никогда не отдаст на откуп компьютеру и Его Величеству Случаю такое важное и ответственное задание, как создание персонажей. Тем более, что сам процесс создания героев в M&M6 есть занятие несложное, но в то же время очень, даже очень плодотворное. Если знать маленькие хитрости... О них и поговорим.

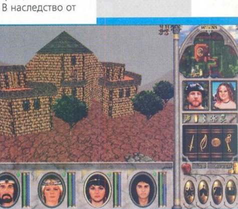


Всего в игре шесть классов. Их краткие характеристики смотрите ниже.

Рыцарь – истинный вояка, презирающий всяческие колдовские «штучки». Отказавшийся от изучения заклятий рыцарь способен научиться *всем* видам воинского искусства: носить любые типы доспехов и драться всевозможным вооружением. Наиболее жизнеспособный персонаж, способный выдержать немалое количество вражеских ударов.

Последнее обстоятельство, как вы поняли, есть плюс. А минус – неспособность к колдовству.

Паладин – представляет собой помесь рыцаря и клирика. От первого он взял ряд недоступных батюшке боевых умений вроде навыка в обращении с мечом и надевания дощатых доспехов. В наследство от клирика паладин приобрел глубокие познания в магии Тела, Ума и Духа. Здоровье у паладина неплохое, магия – более-менее, да и дерется он хорошо.



Клирик – святой отец, вышедший на тропу войны. В битвах ловко орудует булавой, не чурается кольчуги. Если честно, то клирик – посредственный боец. Данный недостаток компенсируется его достижениями в волшебных сферах. Основное назначение клирика заключается в защитных и усиливающих заклятьях, хотя постепенно он будет пополнять свой ассортимент атакующей магии.

Лучник – гибрид мага и рыцаря; парень, отдающий большую часть свободного времени изучению дальнобойных видов оружия. Носит кольчугу, не любит ближнего боя, так как в рукопашной наносит врагу незначительный урон. Здоровья не так уж много, зато разбирается в магии Стихий. Особо эффективен в сражениях на свежем воздухе благодаря необходимому простору для маневрирования. Быстро и аккуратно отстреливает отбившихся от толпы монстров.

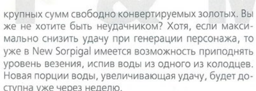
Маг – хрупкое телосложение, ясный ум. В результате обладает наименьшим количеством «жизней» и наибольшим запасом маны. В свободное от сражений время учит магию Стихий. Может носить кожаный нагрудник, при должном умении на уровне эксперта хорошо машет двумя кинжалами. Как и другие классы, маг способен пользоваться магией даже при обеих занятых руках.

Друид – еще один гибрид. На этот раз – мага и клирика, поэтому разбирается в областях знаний и умений их обоих. Преимущество – может выучить семьдесят семь заклятий, если изучит всю доступную магию. Удачно сочетает в себе недостатки обоих «родителей». Не может надевать доспехи мощнее кожаных, сильно ограничен в выборе оружия. Вообще, в магии особых успехов вряд ли добьется из-за присущей «многостаночности»: обладая способностью совершенствоваться во всех семи сферах, он вряд ли станет мастером хотя бы в трех-четырех.

Разработчики изначально предлагают нам следующий классовый состав: паладин, лучник, клирик и маг. Обратите внимание на то, что все члены представленной партии обладают определенными маги-

Ну а командовать ими будет самый великий герой королевства Энрот – вы





ческими способностями. Также заметьте, что паладин и лучник не имеют доступа к магии Света и Тьмы. Но сильно не расстраивайтесь: у мага и клирика он есть. В принципе, данный вариант отряда нам представляется наилучшим.

Разумеется, с классами можно и поэкспериментировать: например, играть только четырьмя рыцарями (нет магии, зато много убойной силы) или составить отряд из одних только тщедушных волшебников и/или клириков, рассчитывая на их немалые познания в боевой магии. Только послушайтесь доброго совета, а то намучаетесь вы с такими партиями! Закованные в сталь рыцари пасуют перед парочкой колдунов-Warlock'ов, да и после каждой напасти придется бегать в близлежащие храмы и платить немалые деньги за излечение от всяческих болезней, отравлений и проклятий.

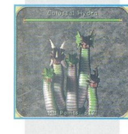


С другой стороны, немало хлопот доставит партия из магов: ими довольно сложно начинать, так как с начальными заклятьями у них туговато. Не забывайте, что рано или поздно вы столкнетесь с монстрами с почти непробиваемой волшебной защитой. Последняя может быть как природной (минотавры, драконы), так и предварительно наложенной противником на себя (вражеские маги). Впрочем, особой разницы нет, единственно, что натуральная защита будет немного сильнее.

Разумеется, с классами можно и поэкспериментировать

Теперь поговорим об отдельных характеристиках и навыках, которые вы можете задать своим героям.

Итак, снижайте до минимума интеллект паладина, одновременно увеличивая до максимума (то есть до 25-ти) значения его ловкости и силы.



Переходим к лучнику. Интеллект и ловкость задайте повыше, а личность (Personality) – пониже, до упора.

Кто следующий? Большой показатель личности клирика позволит ему накапливать значительное количество маны, а вот интеллект данному приключенцу совсем не нужен, уж поверьте. Желательно добавить батюшке немного ловкости, чтобы тот почаще попадал своим мейсом (палицей) по фейсам (лицам) врагов.

С волшебником ситуация обратная: прибавьте интеллект и отнимите ту самую Personality. При толковом распределении пятидесяти стартовых очков должно хватить. Если нет, то уменьшайте удачу каждого из персонажей на один-два очка. Но не переусердствуйте, фортуна – это не только хорошая сопротивляемость к вражеским заклятьям, но и определенное везенье в нахождении ценных предметов и



крупных сумм свободно конвертируемых золотых. Вы же не хотите быть неудачником? Хотя, если максимально снизить удачу при генерации персонажа, то уже в New Sorpigal имеется возможность приподнять уровень везения, испив воды из одного из колодцев. Новая порции воды, увеличивающая удачу, будет доступна уже через неделю.

Настало время разобраться со Skills (они же навыки). Морально приготовьтесь к тому, что у каждого героя будет своя спецификация.

Дайте лучнику способность в обезвреживании ловушек и наблюдательность. Только этот герой обладает правом самолично открывать всякие подозрительные сундуки – и об этом нужно постоянно помнить во избежание неприятных последствий в виде преждевременной смерти. Затем научите паладина пользоваться щитом и носить кольчугу. Пусть клирик возьмет себе навык определения в придачу к щиту. Заставьте мага выучить основы водной магии и дайте ему возможность починки вещей.

При этом настоятельно не рекомендую вспоминать о существовании бессмысленных навыков типа дипломатии или бодибилдинга. Нормальным героям они ни к чему. В начале игры советую позаботится о приобретении навыка торговли, однако интенсивно развивать его не стоит. Презренный металл не стоит траты вечно необходимых очков для увеличения способностей.

УПРАВЛЕНИЕ

Управление вашими подопечными осуществляется при помощи клавиатуры и мыши. Для движения по местности используйте курсорные клавиши.

Для перехода в режим бега нажмите **Shift** и курсорную клавишу.

Для движения вбок (Strafe) нажмите **Ctrl** и курсорную клавишу.

Для перехода из режима реального времени в пошаговый режим нажмите **Enter**. Учтите, что в пошаговом режиме вы не можете двигаться, можете только поворачиваться на месте и применять оружие/магию/ предметы из рюкзака.

Для совершения каких-либо действий (нажать на рычаг, постучать в дверь, обыскать труп, взять предмет) щелкните мышью в нужном месте.

Для вызова экрана снаряжения (Inventory) дважды щелкните мышью на портрете персонажа.

Чтобы атаковать ближайшего противника оружием, нажмите **A**. Если враг стоит далеко, персонаж выстрелит в него из лука/арбалета (если таковой у него есть), а близстоящего врага попытается достать мечом/кинжалом/копьем.

Чтобы применить к ближайшему противнику заклинание, нужно или щелкнуть на кнопке с изображением пятиконечной звезды справа от портретов членов отряда или же нажать **S**. В последнем случае персонаж применит «быстрое» заклинание, которое надо предварительно установить. Для этого щелкните на кнопке со звездой, выберите нужное заклинание, потом щелкните на изображении руки внизу страницы.

Чтобы поспать, щелкните на кнопке с изображением палатки справа от кнопки магии. Помните, персонажи могут спать только в безопасном месте (если вокруг нет врагов).

Чтобы наклониться вниз/задрать голову, используйте клавиши **Ins**/**Del**.

Чтобы подняться вверх/опуститься вниз (после применения заклинания Fly), используйте **Page Up**/**Page Down**.

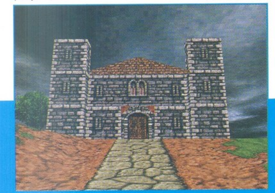
С остальными тонкостями управления вы разберетесь и сами.

НЕМНОГО ОБ ОЧКАХ НАВЫКОВ И ОПЫТНОСТИ

Об очках (Points) навыков – существуют два способа их сравнительно честного приобретения. Первый и самый простой заключается в обходе раскиданных по стране конюшен с целью приобретения лошадиных подков. Затем этой принадлежностью щелкаете на персонаж (находясь в экране Inventory) – подкова исчезнет (глотают они ее, что ли?), оставив после себя два очка. Правда, вышеописанная причинно-следственная связь может показаться не совсем очевидной, ну да шут с ней, с логикой. Научно доказано, что через пару месяцев созревает следующий урожай подков вместе с возрождением обитающих неподалеку монстров. Советую иметь про запас тройку-другую подков, чтобы развить неожиданно понадобившийся навык.

Второй способ менее экзотичен и более доступен для понимания... С повышением уровня на счет героя автоматически начисляются пресловутые пойнты. Их количество сильно зависит от общей развитости персонажа. В самом начале игры герои получают пять очков; с 10-го уровня по 19-й – шесть; с 20-го по 29-й – уже семь и так далее. Приобретенный сотый уровень принесет герою целых пятнадцать очков. Кстати, вы уже, наверное, знаете, что уровни повышаются не только путем первоначального накопления опыта, но и последующей тренировкой в специально отведенных местах.

Сам опыт также накапливается двумя путями: выполнением заданий-квестов и убийством всех встреченных вами существ (кроме мирных жителей). Выполненные квесты дают не только значительное количество опыта, но и увеличивают или уменьшают вашу репутацию.

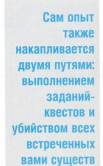


Другой вариант также неплох – можно разжиться золотом и подобрать иногда выпадающий из монстра ценный предмет (к сожаленью, всегда один). Вообще имущество врагов автоматически подбирается при обыске трупов, поэтому иногда бывает сложно понять, что же вы такое нашли.

СЕКРЕТ СТАЛИ

Перед непосредственным описанием достоинств и недостатков тех или иных видов вооружения определимся с понятиями. Довольно часто приходится объяснять, что значит атака мечом под «3d4». Дело в том, что в M&M6 применяется стандартный для настольных игр способ определения результата ваших боевых действий путем «кидания» компьютером кубика.

В данном случае программа три раза бросает кубик с цифрами от одного до четырех (dice 4 или, сокращенно, d4). В худшем случае воин снимет у врага три жизни, а в лучшем (каждый раз кубик показывает четверку) – 12 жизней. Итого, урон лежит в пределах от трех до двенадцати. Среднее арифметическое равно семи с половиной, это и есть наиболее вероятный результат нанесенного монстру ущерба. Более продвинутые разновидности меча также имеют ненулевой показатель, своего рода «добавку» к атаке и шансу пробить защиту противника. Например, наносимый удар мечом с «+ 10 3d4 + 2» увеличивает вероятность попадания удара на 13 и среднее арифметическое значение ущерба на два. Однако уровень наносимого урона зависит не только от типа и боевых качеств оружия, но и от значения силы воина и его способностей во владении мечом. Чтобы узнать, насколько эффективно дерутся члены отряда, нажмите **Z** – в графе Damage и есть искомые цифры.


Сам опыт также накапливается двумя путями: выполнением заданий-квестов и убийством всех встреченных вами существ

Пара советов с выбором оружия. Ничего сложного в этом нет: паладин машет мечом, клирик – палицей (или, как ее называли на Руси, булавой), маг сжимает кинжал (а затем и пару их), лучник, как вы догадались, пользуется дистанционным оружием. Никакого особого применения трезубцам, посохам, топорам и т. п. мы не обнаружили. Встречаются они достаточно редко и в большинстве своем никаких особо полезных преимуществ не имеют, существуя сугубо для разнообразия, «чтобы было». Правда, иногда может попасться мощный Titanic Trident, который стоит дать паладину или рыцарю, если у них одна рука занята щитом, с которым вы не хотите расставаться (может, он повышает какие-нибудь характеристики персонажа или дает особо много защиты). Дело в том, что точность удара трезубцем выше, чем у среднестатистического меча. Правда, бьет им ваш герой медленнее, чем мечом. Вообще же меч – самое сбалансированное и удобное оружие для ближнего боя. Кстати, это правило работает не только в игровом мире M&M6, но и в подавляющем большинстве компьютерных ролевиков.

С луками и арбалетами все просто – они очень здорово выручают, когда враг стоит далеко, а когда же дело дойдет до рукопашной, лучник прекращает стрелять и воюет оружием, находящимся у него в руках.



Дистанционное оружие великолепно подходит для борьбы с не стреляющими и не использующими магию врагами. Если вести бой в реальном времени, при этом быстро пятясь назад и выписывая немыслимые зигзаги (держите врага в поле зрения), то лук – это то, что вам нужно. Очень полезно иметь лучника и паладина с навыком стрельбы в самом начале игры для быстрого и беспроблемного прохождения Abandoned Temple of Baa, где враги дерутся только в ближнем бою.

Бластеры, также известные как оружие Древних, обнаруживаются ближе к концу игры в Control Center. Существует множество разногласий на тему, стоит их использовать или следует полагаться на проверенные практикой мечи и луки. На наш взгляд, имеет смысл применять бластерное ружье, причем в режиме реального времени, в котором оно стреляет очередями по три выстрела. Большой плюс бластеров заключается в их пробиваемости любой брони и/или магической защиты. Не менее большой минус – в относительно маленьком уровне урона.



ТАИНСТВА МАГИИ

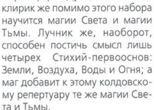
Судя по всему, большая часть внимания разработчиков была посвяще-



на не доведению до ума различных видов вооружения, а балансировке заклятий всех девяти волшебных сфер. Их старания увенчались успехом: не существует какого-либо одного сверхмощного (лучше сказать, всесильного) заклятья, после нахождения которого отпала бы необходимость в использовании всех других заклинаний.

Что ж, пришло время пройтись по магическим разделам, дабы разобраться с наиболее важными и интересными заклятиями. Учтите, что паладину доступны только первые три сферы: Духа, Тела и Ума; клирик же помимо этого набора научится магии Света и магии Тьмы. Лучник же, наоборот, способен постичь смысл лишь четырех Стихий-первооснов: Земли, Воздуха, Воды и Огня; а маг добавит к этому колдовскому репертуару те же магии Света и Тьмы.





Как вы видите, клирик огненные шары пускать не будет, а волшебник вряд ли научится лечить сотоварищей, поэтому для достижения лучших результатов старайтесь комбинировать достоинства и недостатки тех или иных классов и открытых для них сфер. Еще один добрый совет: равномерно распределите обязанности приключенцев в изучении заклятий. Маг, пытающийся добиться совершенства в использовании сразу шести сфер, заранее обречен на неудачу. Лучше пусть он вначале станет мастером Воды и Огня, а затем до максимума «качает» и магию Тьмы.

Правда, есть и другой вариант – сделать всех членов отряда сначала экспертами во всех доступных им сферах магии и лишь потом «накручивать» мага и клирика. Смысл этого вот в чем – сила заклинаний у эксперта почти настолько же больше по сравнению с силой заклинаний у непосвященного, насколько сила заклинаний мастера превосходит силу заклинаний эксперта. Однако «сделать» эксперта намного дешевле, чем мастера. Выводы делайте сами.



Еще один совет: не делайте мастеров в одной и той же сфере одновременно из двух и более персонажей. Как известно, за двумя зайцами погонишься...

Также старайтесь не использовать магию с большим радиусом действия в населенных пунктах и в донжоне Temple of Snake, чтобы не задеть праздношатающихся NPC.

Имеет смысл дублировать лишь часть заклинаний у разных персонажей. Паладина стоит научить всем исцеляющим заклинаниям и добавить два основных атакующих – Harm и Flying Fist, а лучник пусть освоит часть набора из стихии Огня (Fireball, Inferno и др.) и Воды (для тех тварей, у которых есть природная устойчивость к огню, например, у духов Огня).

Маг, пытающийся добиться совершенства в использовании сразу шести сфер, заранее обречен на неудачу

SPIRIT

Изначально подвластная паладину магия Духа специализируется на заклятьях, как увеличивающих показатели героя (удача, наносимый урон, меткость ударов), так лечащих и возвращающих усопших товарищей к жизни.

Особо стоит отметить заклинание Shared Life, великолепно работающее в связке с телесным Power Cure. «Разделенная Жизнь» равным образом распределяет жизни всех членов отряда, а «Сильное Исцеление» одновременно увеличивает их здоровье. Тактика наиболее эффективна, когда один из героев цел и невредим, в то время как другим приходится несладко.

Иногда полезно вспоминать про заклятье Turn Undead, обращающее нежить в позорное бегство.

Кстати, до встречи с королями скелетов настоятельно рекомендую добыть паладину Remove Curse: проклятые приключенцы нередко мажут, плюс у них возникают серьезные проблемы с колдовством.

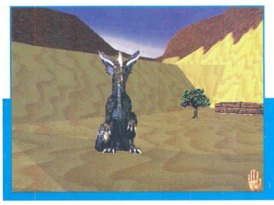
К сожаленью, достойных упоминания ратных заклятий в сфере Духа нет и не будет.

Healing Touch в основном применяется паладином для лечения находящегося в бессознательном состоянии клирика. Придя в себя, последний врачует себя и остальных персонажей уже сам.

BODY

Клирики обладают некоторыми способностями в магии Тела, используя ее для лечения болезней и слабостей, нейтрализации ядов и заживления ран.

Впрочем, им доступны и два атакующих заклятья. «Вред» (Harm) сильно помогает в середине игры из-за относительной дешевизны и неплохой убойной силы, а вот «Летающий Кулак» (Flying Fist) часто не оправдывает своей магической стоимости. К сожаленью, значительная часть продвинутых монстров



отлично переносит воздействие как «Кулака», так и «Вреда» (например, те же скелеты).

Перед походом в Abandoned Temple обязательно прикупите заклятье Protection from Poison или (а лучше – и) Cure Poison – иначе замучаетесь бегать в храм за лечением после близкого знакомства с местными змеями. После изучения всех заклятий Тела переводите клирика на изучение сферы Света.

MIND

Честно говоря, диаметрально противоположные взгляды фанатов M&M6 на магию Разума могут сбить с толку кого угодно. По моему же скромному мнению, из этой сферы вам реально пригодятся лишь три заклятия, причем не просто пригодятся, а окажутся жизненно важными.

Перечисляю: Cure Afraid (от испуганных персонажей вряд ли можно добиться чудес героизма), Cure Paralysis (параличом очень любят баловаться гаргульи) и Cure Insanity (безумный маг – почти мертвый маг, ведь он не восстанавливает во время отдыха необходимую ману).

Скорее всего, эстеты найдут полезным Feeblemind (на время «отнимает» у врага всю магию), а может, даже и Telekinesis, хотя вряд ли – намного проще собственноручно открыть заминированный сундук, используя навык Disarm Trap. Изучение магии Разума целиком ложится на хрупкие плечи паладина. Мастером в ней быть не нужно, но навык эксперта получить желательно.

EARTH

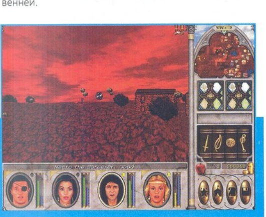
Малая эффективность магии Земли очевидна, однако насчет ее бесполезности говорить не прихо-

дится. На мой взгляд, набор ее заклятий в какой-то мере уникален.

Stun, как явствует из названия, на время оглушает врага и тем самым приостанавливает его агрессию, Deadly Swarm – неплохое заклятье против средней силы монстров, а Stone Skin (знакомый игроманам по HMM), увеличивает защиту.

Особо отмечу два заклятья с противоположными свойствами. Хотя Stone to Flesh вам сильно не понадобится, так как героев превращают в камень лишь редко встречаемые Медузы, зато с помощью Flesh to Stone вы сами превратите в камень почти любого монстра.

Оригинально действует Rock Blast: кидайте камушек, который покатится, отскакивая от стен и иных препятствий, почти как граната из Quake, и взорвется, налетев на врага. Попытайтесь использовать это заклятие в атаках из-за угла или пустите камень в маленькую комнату, где он непременно найдет свою жертву. Впрочем, мне кажется, что заменитель «Камушка», «Огненная стена», удобней, точней и действенней.



И последнее: дальнобойность Death Blossom – скорее минус, чем плюс. Тем более, что это одно из немногих заклятий, неспособное самостоятельно, без предварительного наведения попасть в цель.

AIR

Основной задачей лучника станет развитие магии Воздуха, с парой приятных экземпляров боевого колдовства и с неплохим выбором полезных в быту спеллов. Что ни говори, а профессионал без Wizard Eye – почти как без рук. Упомянутое заклятье вызывает к жизни некое подобие радара, на котором отмечаются перемещения монстров и местоположение различных ценных вещиц.

Именно «радар» позволяет разглядеть в игре серьезнейший «баг» AI. Заключается же он в стремлении тварей следовать за своими обидчиками, выбирая наиболее краткий путь. Если монстр знает, что герои находятся с противоположной стороны стены, то он не попытается обойти стену, а встанет напротив и будет ждать. Очень часто этот пробел в сознании монстров выражается в их толкотне по углам недалеко от дверного проема, застревании за какой-нибудь тумбой или вынужденной остановке из-за нежелания обогнуть угол. Получайте с помощью Wizard Eye и выгодно используйте такого рода информацию о странном поведении ваших противников.

Что касается Feather Fall, то он практически не используется благодаря другому известному «багу» в M&M6. Для безопасного падения с больших высот вовремя нажмите **Enter**. Когда благополучно приземлитесь, вернитесь обратно в реальное время. Все гениально просто, не правда ли, господа?

Следующей идет Lightning, о ней много рассуждать не нужно, молния – она и в Африке молния. В свободное от стрельбы время лучник, несомненно, будет мучить врагов Implosion, благо имеющих иммунитет к этому заклятью монстров почти нет.

Одно из самых-самых сильных заклятий (но не пригодное к использованию в помещениях), Flight, позволяет посещать труднодоступные локации, а также обстреливать сверху и поливать метеоритным дождем врагов, имевших несчастье оказаться под вами.

Starburst в рекомендациях не нуждается – в сочетании с Meteor Storm'ом он завалит любого титана, не говоря уже о тварях послабее.

WATER

Магия Воды. Как ни удивительно, но в основном сфера Воды содержит в себе атакующее волшебство. Ice Bolt, пожалуй, единственный приемлемый способ борьбы с духами Огня, хотя он великолепно зарекомендовал себя при испытаниях в полевых условиях против других монстров из-за отличного соотношения «урон – затраты маны».

Об Ice Blast'е это не скажешь: он непригоден к активному применению из-за непредсказуемости и высокой цены.

Кислотный Acid Burst по своей природе неплох, однако не вызовет бурного восторга у любого человека, мало-мальски искушенного в волшебных делах.

Конечно, в сфере Воды есть и сугубо мирные заклинания. Awaken – это единственный способ собственноручно разбудить заснувших членов команды. В противном случае они проснутся от потери «жизни».

Water Walk легко заменяется Fly'ем, хотя последний дороже, но летать намного интересней, чем просто ходить по воде.

Добавьте к списку небоевых заклятий пару способов мгновенного перемещения в пространстве. Это Town Portal (переносит вас к городскому фонтану) и Lloyd's Beacon (в сущности, телепортация в заранее помеченное место).

Существует маленькая хитрость: в теории мастер Воды может создать только пять Lloyd's Beacon'ов, однако в действительности мы создавали до двадцати площадок для телепорта. Волшебник заполняет все доступные слоты, а затем меняет свое положение в отряде (выделите колдуна и, удерживая **Control**, укажите его новую позицию) и получает доступ к следующим пяти незаполненным Beacon'ам. При большом желании процесс перемены приключенцев повторяется еще дважды. Итого двадцать площадок – четыре позиции по пять площадок в каждой. Вот такая она, сфера Воды. Приложите все усилия, чтобы как можно быстрее получить в ней мастерство.

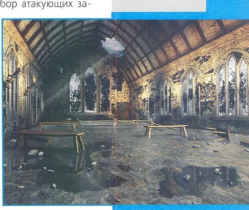
Бесспорно, самой лучший набор атакующих заклинаний – в магии Огня



FIRE

Бесспорно, самой лучший набор атакующих заклинаний – в магии Огня.

Из немногих присущих этой сфере мирных заклятий выделим Torch. Входит в обязательный комплект применения после пробуждения в очередном подземелье. Не надо напрягать глаза (ау, Unreal!), чтобы рассмотреть, что же это за монстр идет к вам навстречу. В подземелье факел горит постоянно – это аксиома. Правда, на природе Torch пользы не приносит, мрак ночи он разгоняет слабовато, поэтому лучше дождитесь дня.



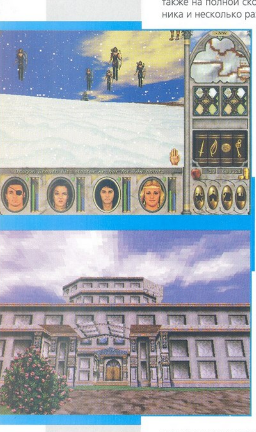
Что касается Haste, то он скорее полезен, чем вреден. Серьезных преимуществ не дает, но то, что персонажи станут бодрее и активнее, доказано.

А теперь о сладком: о сжигающих плоть врага заклятиях. Старый, добрый товарищ Fire Bolt – дешевый по затратам и финансам, но верно действующий против средней силы монстров.

К услугам Fireball'а прибегайте при встрече с толпящимися вдалеке врагами. Результативное заклятье, ничего не скажешь. Например, одно меткое попадание в кучу гоблинов должно навсегда утихомирить маленьких негодников. Осторожнее, если дело дойдет до рукопашной: сразу переключитесь на вышеупомянутый Fire Bolt.

Incinerate – это мой выбор, да и не только мой, а несомненный выбор любого профессионала

Следующий по важности спелл Ring of Fire применяется в связке с Wizard Eye для уничтожения находящихся за стенами и дверьми супостатов. В большинстве случаев он заодно сжигает противников над (!) и под (!) вами (одним этажом выше и ниже). Здорово также на полной скорости ворваться в лагерь противника и несколько раз применить «Огненное кольцо».



Однако если вы уже нашли Meteor Storm, то смысла в такой тактике почти нет. На мой взгляд, это лучшее заклинание, употребляемое на открытом воздухе против любых разновидностей монстров: начиная от гоблинов и заканчивая гидрами, титанами и драконами. Хвалить Meteor Storm нет никакого смысла, его действие надо видеть.

Правда, существуют два «но». Во-первых, противник должен находится на земле или парить достаточно низко для получения урона от метеоритного удара. А во-вторых, это заклятье известно Demon King'y. Удачной охоты вам, ребята – а чтобы она была удачной, постарайтесь провести бой в полете.

Inferno – ничего интересного из себя не представляет, но из-за своей доступности в начале игры будет небесполезно при атаке полуторы сотни скелетов в действующим храме Баа.

Incinerate – это мой выбор, да и не только мой, а несомненный выбор любого профессионала. Попробуйте его в действии в подземельях – уверен, что вам понравиться. Одинаково пригодно как в середине игры, так и ближе к концу. Чтобы не промазать и не затратить впустую такой ценный спелл, пользуйтесь Incinerate'ом в походовом режиме. Кстати, деревья в игре огнеустойчивые, поэтому поджечь их не удастся.

LIGHT

Поговорим о большой и самой Светлой сфере.

Create Food просто бесподобен, если вы не хотите совершать бесконечные походы в таверну за едой. Если спать на траве (затраты в одну единицу пищи), то даже полный профан в магии Света сможет накормить отряд. Учтите, что, расположившись лагерем на дороге, потратите вдвое больше еды (две единицы пищи). В целом, чтобы эффективно использовать Create Food, натренируйте персонаж как минимум до уровня эксперта Света.



С появлением Golden Touch отпадет и необходимость в челночных рейсах в ближайший город с целью продажи оставшихся после врагов вещей. Великолепно заменяет навык торговли, так как у эксперта Света необходимости в деньгах уже не будет.

Оправданного применения Dispel Magic мы не нашли.

Slow хоть и дешевле, чем Paralyze, почти в два раза, но вј столько же раз его и хуже. Длительность у них одинаковая, однако парализованный противник представляет из себя более приятное зрелище, чем его просто «заторможенный» собрат.

Есть два вида нежити, на которых не жалко потратить Destroy Undead: это Greater Lich и Power Lich, а что касается скелетов и привидений, то они слишком слабы для оправданного применения такого мощного заклятья.

Prismatic Light есть аналог Inferno, отличается от него удвоенным уроном и затратами маны.

Sun Ray почти не применяется (разве что против драконов), так как действует только на открытом воздухе, где его легко можно заменить Meteor Storm'ом.

Полусекретное заклятье Divine Intervention позволяет клирику взывать к небесам, чтобы полностью лечить всю группу, попутно снимая все негативные состояния. Заклятье на любителя, на мой взгляд, предпочтительней просто побывать в храме, чем терять добрый десяток лет за одну услугу со стороны богов.

О Day of the Gods и Hour Power разговор пойдет особый. За сто единиц маны вы превратите группу в настоящую машину смерти. Процесс укладывания врагов в штабеля станет повседневным и вполне обыденным занятием.

DARK

Как нет дня без ночи, так и магия Света не может существовать без своей противоположности – магии Тьмы. Характерной особенностью при использовании Темного волшебства являются наибольшие по сравнению с другими сферами затраты маны, что компенсируется высочайшей силой заклятий и их нестандартностью.

Первым идет Reanimate. Его предназначение не совсем ясно, вероятно, оно нужно для оживления убитых по ошибке NPC. Вполне возможен вариант возрождения монстра и его последующего убийства с целью повышения опытности группы.

Лучший друг отравителя, Toxic Cloud, хорошо работает против демонов и других существ с повышенным сопротивлением к большинству враждебных заклинаний.

Shrapmetal достоин оценки «отлично»: это единственный спелл, действующий (внимание!) на всех известных существ. Старайтесь применять его, подойдя вплотную к врагу, чтобы в того попало как минимум три-четыре куска раскаленного металла. Замечено, что если мастер Тьмы попадет в дракона всеми семью снарядами, то тварь уже не жилец.

В отличие от Shrapmetal, заклятье Finger of Death только попытается уничтожить противника, при этом очень велика вероятность того, что тот выживет. Все сводится к «повезет – не повезет». Вероятность везения у не-мастеров Тьмы ничтожно мала.

Moon Ray – «ни рыба, ни мясо». И лечит плохо, и урон монстрам маленький. Тем более, что нормальные люди «яко тать в ночи» не воюют, а предпочитают решать свои дела днем.

Dragon Breath носит свое название за красивые глаза: к вашему счастью, драконы им не пользуются. У крылатых бестий при вашем появлении возникают трудности с дыханием. Это самое сильное заклятье в M&M6, к тому же имеющее приличный радиус поражения.

Теперь Armageddon – истинное назначение и прок от сей диковинки остались для меня загадкой.

Когда будете купаться в деньгах, купите – авось сгодится на что-нибудь. Если хотите мгновенного получить репутацию Плохого Парня, то примените это в регионе Free Haven.



На что не надо тратить деньги, так это на Mass Curse и Shrinking Ray, ведь второе полусекретное заклинание в игре, именуемое Dark Containment, не только проклянет и уменьшит врага, но и испугает, парализует, превратит в камень, уменьшит реакцию, очарует и лишит его магии за «смешную» цену в 200 (двести) единиц маны. Единственная проблема – Dark Containtment найдется ближе к концу игры, после решения загадки Обелисков.

Уместно заметить, что от всяческих болячек и многих других вредных воздействий героев защитит Day of Protection, попавшее в горячую пятерку заклинаний, необходимых для выживания ваших подопечных.

ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И НЕЙТРАЛЬНЫЙ

Просматривая общую статистику группы (**Z**) вы непременно заметите графу Reputation, отображающую отношение среднестатистического обитателя Энрота ко всем членам отряда.

Реноме влияет как на ваши успехи в разговорах с NPC, так и на многие игровые события. Так, особо зловредные персонажи не смогут общаться с обитающими в замках лордами, поскольку их просто упекут в тюрьму. Однако и плохие, и хорошие поступки имеют свойство забываться со временем, поэтому, выйдя через годик на свободу, вы окажетесь с нейтральной репутацией.

Отрицательная репутация:

Notorious – быть отъявленным негодяем; необходимо для получения мастерства в Темной магии;

Monstrous – чудовищный; для быстрого получения данного звания достаточно перебить население небольшого городка;

Despicable – презираемый;

Vile – злой, подлый;

Bad – приобретается после нескольких неудачных попыток шантажа или других неблаговидных деяний, а также после выполнения квеста, связанного с возвращением канделябра;

Average – нейтральная репутация, с ходом времени не изменяется.

Положительная репутация:

Respectable – данный статус вам присвоят после нескольких пожертвований в пользу храма; к сожалению, выше Respectable ваша репутация не повысится;

Honorable – добиться уважения нетрудно, просто не совершайте плохих поступков и выполняйте квесты;

Glorious – чтобы получить звания «доблестный», совершайте подвиги как можно чаще, пока о них не забудут жители Энрота ;

Angelic – «подобный ангелу»; пользуется немалым уважением, а обращения многих NPC просто преисполнены благоговения;

Saintly – только святому дано стать мастером в магии Света; святым стать трудно, но можно, если регулярно выполнять важные квесты (поручения лордов земель и Оракула).

Кроме вышеупомянутых способов повышения/понижения репутации существует множество других. Стать суперплохим не просто, а очень просто, изничтожив десятка два мирных жителей, а вот хорошим быть довольно тяжело. Итак, позволим себе несколько советов, как остаться в памяти людской хорошим и добрым.

Никогда не угрожайте NPC, а просите их или подкупайте. Не связывайтесь с покупателем человеческих костей в Free Haven. Не лечитесь в храмах, посвященных Баа. В Высшем храме Баа (что в Kriegspire) не прикасайтесь к гигантскому каменному изображению этого божка – хотя каждый член группы получит по 50 тысяч единиц опытности, ваше реноме резко скакнет вниз. Учтите, что некоторые персонажи, сопровождающие группу, также оказывают сильное воздействие на репутацию. Например, нанятый для увеличения навыка торговли ворюга или бард, прославляющий доблесть героев на всех углах. Еще совет – чтобы сократить временной интервал между выполнением квестов, пользуйтесь Lloyd's Beacon и Town Portal. Если совершать хорошие дела раз в несколько месяцев, то дальше Respectable дело не пойдет.

Логично, что практические занятия Темной магией также постепенно понизят репутацию героев.

Реноме влияет как на ваши успехи в разговорах с NPC, так и на многие игровые события

О СОСТОЯНИЯХ

Почти всем вредным состояниям свойственна характерная физиономия героя – посмотрите на лица подопечных, и вы поймете, что к чему. Степень опасности недуга определяется по цвету соответствующей надписи: зеленый – минимальная угроза здоровью, желтый – хворь средней тяжести, а красный – серьезная или смертельная. Легко заметить, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе что-то опасное для жизни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны (Eradicated). Все типы недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Священники также не против восстановить до максимума жизни и ману вполне здорового персонажа за небольшую мзду.



Иногда герой становится «счастливым» обладателем нескольких вредных состояний. Самое смешное заключается в том, что они накладываются друг на друга и вы видите лишь *одну* хворь. Это очень серьезный «баг». Например, на приключенца наслали сон и испуг. Он при этом выглядит только испуганным, а ведь испуганный герой способен отбиваться от врагов, а заснувший – нет! Не радуйтесь, даже правый щелчок мыши на портрете не покажет второе его состояние. Зайдите в характеристики персонажа и щелкните мышью на графу Conditions, заодно узнаете, сколько времени спит и боится ваш подопечный.



Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove Fear (Mind)

Asleep. Существует два варианта данного состояния. Либо

сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если товарищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (Water).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше – срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать «Проклятье!».

Нейтрализация: Remove Curse (Spirit).

Dead. Жизнь, как известно, дается только раз... эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... После смерти вас телепортируют в New Sorpigal, деньги отберут (если вы заблаговременно не положили всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики, а также один предмет, который вы успели схватить мышкой, но еще не положили в «багажник». Количество смертей фиксируется в записях о достижениях героев, оттого единственный резон избегать смерти – желание не иметь позорную надпись «N deaths», где N – число смертей.

Нейтрализация: Raise Dead (Spirit).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни – и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Причем, чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна (половина – при зеленой степени, треть – при желтой).

Нейтрализация: Cure Disease (Body).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90 % от исходной.

Опьянение – это единственная напасть, которая не подается нейтрализации с помощью магии. Поспите, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.

Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Это состояние чаще всего организуют Терминаторы (Terminator Unit), а иногда и вы сами, неудачно похимичив с пузырьками. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об искоренении.

Нейтрализация: Resurrection (Spirit).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находятся под влиянием каких-либо недугов. Оберегайтесь от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Перед посещением алтарей обязательно сходите к провидцу (Seer) в регионе Ironfist



Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходят вниз показатели интеллекта и личности, а после сна он просыпаются с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воинов (в особенности для рыцарей, которым магия не приносит вреда), делая их берсерками, наделяя гигантской мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза выносливость и немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure Insanity (Mind).

Paralyzed. Паралич активно насылается гаргульями. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпринимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure Paralysis (Mind).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью. Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure Poison (Body).

Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется только Медузами. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to Flesh (Earth).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявший сознание персонаж начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном положении герои (разумеется) не предпринимают никаких действий, а ждут срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками, да нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого.

Нейтрализация: Cure Weakness (Body).

АЛТАРИ

Перед посещением алтарей обязательно сходите к провидцу (Seer) в регионе Ironfist, чтобы проконсультироваться насчет святыни, соответствующей данному месяцу. Первоначально за молитву около алтаря каждый персонаж получит по 10 единиц определенной характеристики, а при повторных визитах в последующих годах – только по

Месяц	Тип алтаря	Регион
Январь	Силы	Bootleg Bay (северо-западный остров)
Февраль	Интеллекта	Mist (немного севернее города)
Март	Личности	Silver Cove (северо-западный остров)
Апрель	Выносливости	White Cap (рядом с замком лорда)
Май	Ловкости	Free Haven (на западе от города)
Июнь	Скорости	Mire of the Damned (на востоке от города)
Июль	Удачи	New Sorpigal (остров восточнее пристани)
Август	Огня	Kriegspire (внутри вулкана, рядом с замком)
Сентябрь	Электричества	Castle Ironfist (северо-запад)
Октябрь	Холода	Kriegspire (центр карты, рядом с хижиной)
Ноябрь	Яда	Eel Infested Waters (юго-западный остров)
Декабрь	Магии	Blackshire (северо-западный угол)

три. Месяц влияет не только на алтари, но и на «Карты судьбы».

КАРТЫ СУДЬБЫ

Перед тем как использовать на персонаже Decks of Fate, разберитесь с их особенностями. Установлено, что эффект карт зависит от месяца и недели, во время которых они были потрачены. В месяц силы они будут увеличивать именно силу, а в месяц удачи – удачу. Карты способны увеличить одну характеристику в пределах от одной до четырех единиц. Минимальное (+1) приращение удачи произойдет в течение первой недели месяца удачи, максимальное (+4) – в течение четвертой недели этого же месяца.

ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ АЛХИМИЕЙ

Каждый из членов отряда может (и будет) носить некоторое количество бутылочек с алхимическими зельями. При помощи этих снадобий вы можете исцелить персонаж от отравы, восстановить его здоровье или магическую энергию и даже навсегда увеличить некоторые из его характеристик.

Приготовляется снадобье просто – сначала в бутылочку выжимается сок растения, потом этот сок смешивается с соком из другой бутылочки. При этом количество возможных вариантов смешивания пузырьков между собой действительно велико – по самым скромным прикидкам, оно переваливает за две сотни. Однако не обольщайтесь этой цифрой, вовсе не факт, что эксперимент закончится благополучно и вы получите из комбинации уже известных зелий что-то новенькое с занятными качествами и свойствами. Более того, определенные способы смешения вызовут небольшой взрыв, мощность которого зависит от силы используемых в опыте пузырьков.

Кстати, необходимые пустые и уже заполненные пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, они также разбросаны по территории любых регионов. Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий.

Теоретически по силе воздействия и ценности все зелья распределяются по четырем основным группам, или уровням. В описании вначале говорится о цвете пузырьков, затем указывается их название на английском (если существуют другие зелья аналогичного цвета), компоненты и эффект зелья.

ЗЕЛЬЯ ПЕРВОГО УРОВНЯ

Приготовляются путем воздействия магическим растением на пустую склянку. Стоят десять золотых.

Красное = красные ягоды (Widoweep berries) + склянка. Эффект: восстановление 10 единиц здоровья.

Голубое = голубой корень (Rhina Root) + склянка. Эффект: восстановление 10 единиц маны.

Желтое = желтые цветки (Poppysnaps) + склянка. Эффект: временное увеличение семи основных характеристик на 10 единиц.

ЗЕЛЬЯ ВТОРОГО УРОВНЯ

Создаются из соединения перечисленных выше пузырьков. Стоят двадцать пять золотых.

Зеленое = желтое + голубое. Эффект: временное увеличение всех сопротивлений на 10 ед.

Фиолетовое = красное + голубое. Эффект: нейтрализация яда.

Оранжевое = красное + желтое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 10 ед.

ЗЕЛЬЯ ТРЕТЬЕГО УРОВНЯ

В эту группу входят все зелья белого цвета, которые, в свою очередь, получаются из алхимических экспериментов с разноцветными пузырьками. Стоят пятьдесят золотых.

Белое (Super Resistance) = голубое + зеленое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 20 ед.

Белое (Bless) = фиолетовое + голубое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, благословляет персонажей. Длительность – 6 часов.

Белое (Stone Skin) = оранжевое + голубое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, повышает защиту. Длительность – 6 часов.

Белое (Haste) = желтое + зеленое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, ускоряет действия персонажа. Длительность – 6 часов.

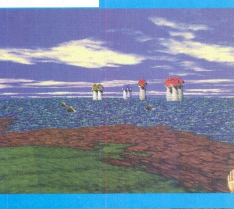
Белое (Extreme Energy) = оранжевое + желтое. Эффект: временное увеличение семи основных характеристик на 20 ед.

Белое (Heroism) = красное + оранжевое. Эффект: действуя аналогично одноименному заклятью, увеличивает наносимый персонажем урон. Длительность – 6 часов.

Белое (Restoration) = фиолетовое + зеленое. Эффект: полностью излечивает персонажа от вредных напастей, кроме смерти и окаменения.

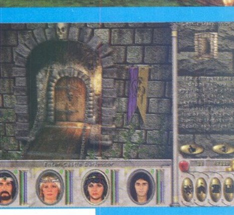
Белое (Extreme Protection) = зеленое + оранжевое. Эффект: временное увеличение уровня защищенности на 20 ед.

Каждый из членов отряда может (и будет) носить некоторое количество бутылочек с алхимическими зельями



ЗЕЛЬЯ ЧЕТВЕРТОГО УРОВНЯ

В данную группу входят зелья черного цвета, которые, безусловно, являются наиболее сильными и сложными в изготовлении. Стоят сто золотых. Учтите, что действие всех семи пузырьков «Essense of...» постоянно.



Черное (Essence of Intellect) = голубое + белое (Stone Skin). Эффект: увеличивает интеллект на 15, уменьшает силу на 5.

Черное (Essence of Personality) = голубое + белое (Restoration). Эффект: увеличивает личность на 15, уменьшает скорость на 5.

Черное (Essence of Luck) = фиолетовое + белое (Super Resistance). Эффект: увеличивает удачу на 15, уменьшает ловкость на 5.

Черное (Essence of Might) = красное + белое (Heroism). Эффект: увеличивает силу на 15, уменьшает интеллект на 5.

Черное (Essence of Speed) = красное + белое (Haste). Эффект: увеличивает скорость на 15, уменьшает личность на 5.

Черное (Essence of Accuracy) = желтое + белое (Bless). Эффект: увеличивает ловкость на 15, уменьшает удачу на 5.

Черное (Essence of Endurance) = желтое + белое (Supreme Protection). Эффект: увеличивает личность на 15, уменьшает силу на 5.

Черное (Divine Cure) = оранжевое + белое (Restoration). Эффект: восстанавливает 100 единиц здоровья. Персонаж стареет на один год.



MIGHT & MA

Черное (Divine Magic) = зеленое + белое (Super Resistance). Эффект: восстанавливает 100 единиц маны. Персонаж стареет на один год.

Черное (Divine Power) = фиолетовое + белое (Extreme Energy). Эффект: персонаж временно приобретает 20 уровней. Персонаж стареет на один год.

Черное (Divine Cure) = зеленое + белое (Extreme Energy). Эффект: снимает с персонажа все последствия магического старения. Все основные семь характеристик понижаются на единицу.



При самостоятельных алхимических занятиях будьте предельно осторожны и собраны. Никогда не устраивайте опыты, используя в качестве одного из двух ингредиентов черные зелья. Однако если вы пришли в гости к лучшему другу (который тоже играет в M&M6) и хотите устроить ему мелкую пакость или просто пошутить, то предложите ему смешать что-нибудь вроде:

Белое зелье (Haste) + Черное (Essence of Personality);

Белое зелье (Haste) + Черное (Divine Cure).

ВОЙНА – ФИГНЯ, ГЛАВНОЕ – МАНЕВРЫ

В Might & Magic 6 этот постулат неоспорим. Именно маневры дают возможность относительно слабому отряду противостоять и побеждать сильных врагов. Вот мы и рассмотрим некоторые из возможных маневров.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Как только ваш маг станет мастером Воды и у него появятся заклинания Town Portal и Loyd's Beacon, вы сможете провести один из самых простых и одновременно самых эффективных маневров в игре.

...вы сможете провести один из самых простых и одновременно самых эффективных маневров в игре

Предположим, вам надо очистить район Dragonsands от драконов. Доберитесь до этого района так, чтобы вокруг не было драконов (для этого войдите в район по дороге из района Blacshire), и пусть маг первым делом ставит маяк (Set Beacon). Наложите на всю группу все возможные защитные заклинания. Оглядитесь вокруг. Как только заприметите дракона, пускайте вперед зигзагами (чтобы дракон не попал своим огнем) ликующую толпу (ваш отряд), с пеной у рта скандирующую слова одного из персонажей «Золотого теленка»: «Отдай миллион!». Сблизившись с драконом, перейдите в пошаговый режим и быстренько с ним разделайтесь, после чего пусть маг незамедлительно перенесет всю группу при помощи заклинания Town Portal в город New Sorpigal. Теперь ведите группу в местный храм. Если все члены отряда живы (достаточно, чтобы у них был хоть один хит-пойнт) и не подвержены действию вредных заклинаний или яда, то полное восстановление их здоровья и маны обойдется всего-то в 10 золотых на человека (во всех других храмах цена за лечение будет намного выше). Выйдя из храма, маг снова применит Loyd's Beacon (Recall Beacon) и вернет группу в район Dragonsands. Так как реально прошло совсем мало времени, то все заранее наложенные защитные заклинания по-прежнему действуют и тратить на них ману не надо. Снова принимайтесь за очередного дракона.



Данный метод позволяет весьма быстро проходить подземелья и районы, тем самым поднимая репутацию ваших героев, что очень важно, если вы хотите сделать кого-то из них мастером Света.



УХОД ОТ ВРАЖЕСКИХ СНАРЯДОВ

Описываемая тактика пригодна лишь для обладателей заклинания Fly. Увидев врага, выбирайте одну из двух моделей поведения. Если он не стреляет и не пользуется магией, то он не сможет отвечать на направленные сверху атаки. Если же монстр кидается всякой гадостью с целью подбить летающих героев, тогда немного приблизьтесь к нему и перейдите в пошаговый режим. В данном режиме герои не могут передвигаться, но имеют возможность (**Pg Up** и **Pg Dn**) подниматься и опускаться, тем самым уходя от «снарядов». Для резкого ухода от вражеского спелла нажмите **Home**. Еще интересный момент – в пошаговом режиме шанс попасть во врага заклятьем равен примерно 85 – 95 %, так как тот стоит на месте и не пытается увернуться, даже умея летать.

«БАГ» С ТЕЛЕПОРТИРУЮЩИМИ ЗАКЛЯТИЯМИ

Если в режиме реального времени во время боя с врагами перейти в осмотр книги с заклинаниями, то время, как известно, остановится. Однако если маг применил Town Portal или Lloyd's Beacon, то время пойдет вновь, и вы будете атакованы врагами, даже если маг все еще выбирает, куда нужно телепортироваться группе, то есть не окончил изучение своей магической книги. При этом вы не видите врагов и неспособны дать сдачи. Чтобы избежать повторения ситуаций такого рода, переходите в пошаговый режим.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Все время передвигайтесь в режиме бега. К глубокому сожалению, функции Auto Run в игре нет, поэтому держите нажатой клавишу **Shift**. На открытой местности потренируйтесь в беге по диагонали, в помещениях – в движении назад спиной, дабы, организовано отступая, не выпускать монстров из виду. Во время подобного отхода периодически поглядывайте на «радар», чтобы неожиданное появление противников в тылу не застало героев врасплох. Оказавшись на свежем воздухе, сразу наложите на отряд заклятье полета: от врагов сподручнее отбиваться, видимость дальше, да и раза в два увеличивается скорость передвижения по карте. Если во время полета еще и «бежать», то можно обойти любой регион за три-четыре минуты.

Обыскивайте трупы врагов. Так вы подберете энную сумму золотых или найдете ценную вещь. Более того, известно, что четыре типа монстров (драконы, высшие титаны, ифриты и великие вирмы) могут иметь при себе артефакт или реликт. Особенно часто упомянутые предметы водятся у красных драконов. Обязательно доведите навык наблюдательности (Per-



ception) до уровня эксперта или мастера – это необходимо для открывания дверей в Высшем храме Баа, а также пригодится при обнаружении секретных дверей, ловушек и переключателей. Информация по ним отображается на «радаре» – автокарте. Также подмечено, что герой с наиболее развитой наблюдательностью имеет больше шансов снять с трупа поверженного монстра дорогую вещь, чем его товарищи.

Некоторые враги способны ломать вещи в инвентаре персонажей, после боя почините их. Если вы заметили, что у героя сломано оружие или броня, то лучше починить их сразу прямо во время сражения. Снимаете с персонажа, даете товарищу с навыком ремонта, щелчком мыши чините и надеваете обратно. Продолжайте ваш ратный труд.

Не «распыляйте» урон, наносимый врагу. Согласитесь, ведь лучше убить одного монстра и не тронуть остальных, чем немножко потрепать всех. Учтите, что монстры имеют привычку полностью регенерировать «жизнь», если вы покинете помещение или перейдете в следующий район.

Удобнее устраиваясь за компьютером, чтобы «оттянуться» в M&M6, приготовьте чистый листок бумаги и ручку или карандаш. Такие приготовления вам всенепременно пригодятся, так как значительная часть информации не отмечается автоматически в походной записной книжке. В частности, придется записывать или запоминать все интересные мысли крестьян по поводу интересующих вас вещей, а также особо важную информацию по сюжетным заданиям – раздел «Квесты» довольно сухо говорит о ваших поручениях.

Герои, как и мафия, бессмертны. Персонажи, даже доведенные ради прикола до тысячелетнего юбилея, оставались живы и здоровы. Конечно, у них понизилось воинское искусство, а также ряд характеристик, но, судя по лицам, герои оставались молодыми и беспечными. Другой факт: большое количество затраченных в пути лет существенно уменьшит выводимую статистику по окончании игры.

Поэкспериментируйте как с пошаговым, так и реал-тайм режимом.

Первый великолепен для сражений на поверхности, второй больше нужен в подземельях. Обычно пошаговый приносит ощутимые плоды при сражении с одним или несколькими сильными и быстрыми монстрами, реал-тайм – в битве с толпой середнячков и с неповоротливыми одиночками-силачами.

Советы по магии для опытных игроков. Очутившись в подземелье, сразу применяйте следующие спеллы: Day of Gods, Day of Protection, Hour of Power, Torch и Wizard's Eye. Последовательность любая, но лучше начинать с «Глаза волшебника», чтобы сразу заприметить врагов рядом с вами. Усиленные и защищенные таким образом персонажи при должном подходе без риска для жизни одолеют любую тварь.



Заранее побеспокойтесь о Create Food – всегда должен быть запас пищи, даже если вы не собираетесь спать. На природе откажитесь от Torch в пользу Fly и передвигайтесь только в состоянии полета. Летучесть жизненно важна в регионе Dragonsands и особо актуальна в пошаговом режиме.

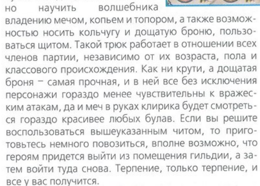
ИГРАЕМ ХИТРО

Использовать ошибки и недочеты программистов («баги») в игре – значит не смошенничать, а проявить смекалку и сообразительность. Для любителей такого рода игры мы раскрываем некоторые секреты Might & Magic 6.

Получение доступа к запрещенным для класса навыкам

Возьмем в качестве примера мага. У многих игроманов существует огромное желание упаковать колдуна в дощатую броню и всучить ему двуручный меч, однако в теории волшебник не способен выучить соответствующий навык. Хорошо, идите в ближайшую гильдию Berserker's Fury или Blade's End, где купите магу все предлагаемые ему скиллы. Затем непрерывно щелкайте мышкой по надписи, гласящей «Seek knowledge elsewhere...» (процесс займет примерно полминуты), и как только услышите звук отсчитываемых денег, считайте, что маг приобрел один новый, недоступный ему навык. Если хотите получить другие способности, продолжайте процесс «выбивания» навыков. Посетив обе вышеупомянутые гильдии, вполне возможно научить волшебника владению мечом, копьем и топором, а также возможностью носить кольчугу и дощатую броню, пользоваться щитом. Такой трюк работает в отношении всех членов партии, независимо от их возраста, пола и классового происхождения. Как ни крути, а дощатая броня – самая прочная, и в ней все без исключения персонажи гораздо менее чувствительны к вражеским атакам, да и меч в руках клирика будет смотреться гораздо красивее любых булав. Если вы решите воспользоваться вышеуказанным читом, то приготовьтесь немного повозиться, вполне возможно, что героям придется выйти из помещения гильдии, а затем войти туда снова. Терпение, только терпение, и все у вас получится.





Меняющиеся личности NPC

Если вы сохраните игру и тут же загрузите свежую «сохраненку», то увидите, что бродящие туда-сюда крестьяне поменяют профессии. Используйте этот «баг», чтобы найти необходимый тип спутника.

Меняющиеся предметы

Убейте монстра (например, гидру), сохранитесь и обыщите тварь, чтобы найти какой-либо предмет. После восстановления игры нетрудно заметить, что предмет, поднятый с того же трупа, будет совсем другим.

Если очень захотеть и потратить минут десять, то есть шанс найти что-нибудь действительно стоящее.

Мечи в камне

Уже в самом начале игры, немного восточнее города New Sorpigal, находится меч в камне. Следующий меч расположен на островке чуть-чуть севернее замка Ironfist. Список можно продолжать довольно долго. Чтобы доставать мечи, персонажу потребуется определенный уровень силы: обычно, чем мощнее оружие, тем большие усилия герой должен прило-

Герои, как и мафия, бессмертны





жить для успешного извлечения экземпляра. Например, чтобы выдернуть из камня великолепный Экскалибур, что около замка Аламос, воин должен обладать силой не меньше 200 (!) единиц. Так вот, секрет заключается в том, что игра не учитывает, используется природная сила или временно увеличенная магическим образом. Для этой цели отлично сработает заклятье Power (Сила).

Лифт как средство борьбы

В нескольких подземельях для подъема и спуска герои пользуется подъемниками, которые приводятся в действие нажатием кнопки. При должном подходе эти лифты используются для упрощения борьбы с частью расположенных неподалеку монстров. Наложите на всю группу заклятья Speed и Haste и, перейдя в пошаговый режим, вызывайте подъемник с монстром в качестве пассажира. Прежде чем тот очухается, безнаказанно ударьте его несколько раз тремя героями; а вот последний член отряда нажимает кнопку, чтобы опустить лифт.

Берите бластеры и отправляйтесь в логово инопланетян – Улей

Трюк с идентификацией вещей

Если вы почините сломанную вещь, то сможете автоматически определить все ее свойства даже при отсутствии навыка идентификации.

Хитрость с долгими заклятьями

После применения мощных заклинаний обладатель магии должен отдохнуть, что выражается в его неспособности совершать действия в течение определенного промежутка времени. Иногда ждать приходится и по полчаса игрового времени, поэтому вполне оправдано применение следующей военной хитрости. Итак, применяете заклятье и сразу заходите в инвентарь любого персонажа, щелкнув на него мышкой. Выбирайте «занятого» героя и нажимайте **Esc**. Теперь можете снова воспользоваться любым спеллом из его арсенала, даже если лампочка готовности к действиям (что рядом с портретом) еще не зажглась.

А КАК ЖЕ ВСЕ-ТАКИ ПОБЕДИТЬ?

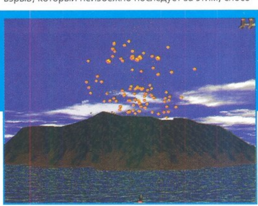


Прежде всего отнесите имеющееся у вас письмо последователю Баа в таверну в городе New Sorpigal. Далее отнесите это же письмо советнику принца Николая в замок Ironfist. Далее посетите Оракула неподалеку от замка. Там вы узнаете, что вам надо выполнить задания всех лордов королевства. Получить задания просто – войдите в замок, который имеется в некоторых районах Энрота, и поговорите с тамошним лордом. Выполнение задания обеспечит вам поддержку давшего это задание лорда.

Когда вы выполните все задания, то навестите совет в городе Free Haven. Там сидят представители лордов, чье разрешение вам нужно, чтобы попасть к еще одному Оракулу.

Однако вас ждет неожиданность. В принципе, вас должны пропустить, ведь вы имеете поддержку всех лордов. Но представитель королевского советника из замка Ironfist наотрез откажется дать свое согласие на аудиенцию у Оракула. Вернитесь в замок Ironfist и поговорите с советником. Он вам даст еще одно задание, выполнив которое, вы докажете, что представитель этого советника – предатель, работающий на помощников демонов – культ Баа. Предатель будет изгнан, а вы сможете попасть к новому Оракулу.

Этим Оракулом окажется компьютер, оставленный Древними. Он даст вам очередные задания – найти кристаллы с его памятью. Когда вы их все найдете (они находятся в нескольких подземельях), Оракул восстановит свою память и сообщит вам, что остановить инопланетян-демонов (и спасти Энрот) можно, если уничтожить реактор их космического корабля. Но взрыв, который неизбежно последует за этим, способен уничтожить всю планету. Вам надо найти способ как-то локализовать взрыв.



Единственный, кто вам может помочь, это Арчибальд, брат короля Роланда. Он, оказывается, никуда не делся, его просто превратили в каменную статую и оставили в королевской библиотеке на крыше замка Ironfist.

Навестите замок и поговорите с принцем Николаем. Вам придется отвести его в цирк, а потом вернуть в родной замок, после чего он скажет вам, что для оживления Арчибальда нужно достать «третий глаз». Этот глаз лежит в колодце к северу от замка Ironfist (в двух шагах от стены замка). Возьмите глаз и принесите его принцу. Он даст вам предмет, необходимый для оживления Арчибальда. Поднимитесь в библиотеку и расколдуйте незадачливого завоевателя. Он в благодарность даст вам свиток с нужным заклинанием и телепортируется прочь (надо полагать, пойдет собирать армию для нового завоевания мира в Heroes of Might & Magic 3, примерная дата выхода которого уже объявлена).

Идите к Оракулу-компьютеру в Free Haven. Он откроет вам доступ в Центр Управления, где вы сможете найти бластеры – оружие Древних, заботливо припасенное ими как раз на случай разборок с гостями из космоса.

Берите бластеры и отправляйтесь в логово инопланетян – Улей, расположенный в районе Sweet Water. Там просто всех перебейте и уничтожьте бластерами реактор. Если у одного из ваших персонажей среди вещей есть данный Арчибальдом свиток с заклинанием, все окончится хорошо – корабль инопланетян взорвется с ними вместе, а заклинание из свитка сдержит силу взрыва.

Есть и другой вариант окончания игры – уничтожение реактора в подземелье без подаренного Арчибальдом свитка (можете его вообще не брать или просто выбросить). Обе концовки красивы и достойны просмотра.

Ну и напоследок – еще одна маленькая хитрость. По идее реактор уничтожается лишь бластерами, однако практика показала, что для этого достаточно пострелять из лука или арбалета минуты две-три. Хотя в строке сообщений не выводится информация о наносимом уроне, реально «жизнь» механизма постепенно уменьшается.

В следующем номере читайте описание всех квестов, подземелий и секретов

Роман Облизин, EviL LaugH

UNREAL

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 133 (рекомендуется Pentium II 266)
Оперативная память – 32 Мб (рекомендуется 128 Мб)
Видеокарта – 2 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo (рекомендуется 4 Мб + 3Dfx на чипсете Voodoo2)



Epic MegaGames, Digital Extremes	РАЗРАБОТЧИК
GT Interactive	ИЗДАТЕЛЬ
май 1998 г.	ВЫХОД
3D-action	ЖАНР
★★★★★★★★★★	РЕЙТИНГ

Unreal – новейшая 3D-action игра от фирмы GT Interactive. Она в точности оправдывает свое название, так как отличается от последних подобных игрушек гигантским количеством всяких мелочей и безделушек. К ним можно отнести красивейшие 3Dfx-эффекты (взрывы, разноцветные ореолы вокруг ламп и т. п.), огромные расстояния на уровнях под открытым небом, поразительная плавность движений окружающих живых существ, звон, с которым разлетаются обломки взорванных металлических бочек, способность деревянных предметов всплывать на поверхность воды и много, много всего другого! К главным же достижениям относятся: изменение освещения на теле любого передвигающегося существа и особенности детализации текстур окружающих предметов. Например, вы видите перед собой стену хижины, сделанную из дерева. Подойдя к ней вплотную, вы сможете рассмотреть очень тонкие слои древесины.

Монстры отличаются неплохим интеллектом (стараются сделать все, чтобы уйти от выстрела).

В режиме Multiplayer прекрасно видно оружие, которое используется в данный момент вашим противником, а так же – как он им прицеливается.

Однако есть у Unreal один существеннейший недостаток – чудовищные для российского игромана системные требования. Так что если у вас нет хотя бы 64 Мбайт оперативной памяти, аппаратного графического ускорителя и процессора Pentium 166, лучше оставьте Unreal в покое и гоняйте Quake 2.

МОНСТРЫ

Tentacle – живописно висящая на потолке тварь, еще одно творение зла, процветающее в этом мире. Завидев вас, ОНО начинает пулять в вас шипы, густо смазанные ядом. ОНО не отличается высокой скоростью выстрелов и дальностью полета шипов, и этим игроман может воспользоваться. Закончив жить, ОНО сваливается на почву с громким шлепком и после этого больше вас не трогает.

Brute – тупоголовый мутант с третьей планеты от темной звезды, усовершенствованный инженерами-генетиками. Особо отличившихся высаживают на захват планет, остальные погибают в процессе дальнейшей мутации. В качестве охранников они занимают одно из низких мест и действуют, как правило, на отдалении от важных стратегических точек. На вооружении имеют пару ракет и крепкие кулаки. Для ведения боя с ними необходимо держаться на расстоянии вытянутой руки, так как они все еще имеют инстинкт самосохранения и не будут стрелять в вас из ракетницы, тогда как могут вмазать по переносице рукой. Имеют свои титулы, такие как «Lesser» и «Behemoth»

Fly – гигантский комар-вампир, появившийся после первых же опытов генетиков. Не имеющий понятия о том, что человек – царь природы, он не раз попытается сесть вам на голову и пососать немного мозгов. Утешает только одно: он умирает сразу же после второго выстрела из пистолета.

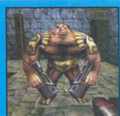
Manta – основной подвид животного, скрещенного с птицей и рыбой. Имеет в наличии пару зубов и необыкновенно острую чешую. Не отличается особой одаренностью и большим умом. При вашем нападении на одного из Скаржи (следующего монстра) Манты прилетают на первый его же зов. Наиболее опасны, когда их уже больше трех. Манты приживаются в разных космических уголках и мутируют на разные подвиды; здесь они различаются на виды «Giant Manta» и «Cave Manta»

Skaarj – вот он, захватчик этой и многих других планет, истребитель и воскреситель (естественно, себе подобных). Профессиональ-



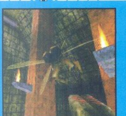


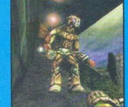






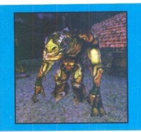












ный убийца всех времен и народов, не имеющий своих постоянных клиентов, решил захватить целую вселенную. Подняв на борту «Веселого Роджера», он опустился на одну из еще не захваченных им планет. Переубедив властителей планеты, он собрал себе подобных и создал свою армию, назвав ее своим победоносным именем.

В подчинении Скаржи находится множество народа: от ученых до простых пехотинцев. Ученые, естественно, создают новых солдат (мутантов с разных завоеванных земель), запрограммированных находить, убивать, защищаться и подчиняться воле более сильного Скаржи.

«Возлюби ближнего своего клана и убей того, кто не похож на тебя»

Сам Скаржи создал ряды себе подобных солдат (и, вероятнее всего, сам и умрет от вашей руки, не подозревая, кто убьет его, повелителя). А еще создал он пару каст: это каста «Warrior» и каста «Trooper». В касту «Воинов» входят отдельные ударные группы «Scout», «Lord», «Berserker», «Assasin» и «Ice Skaarj». Используют только в крайних случаях простой пистолет.

В касту «Кавалеристов» входят группы специального назначения: там есть и снайперы, и автоматчики, и гранатометчики и многие-многие другие...

Каждый Скаржи имеет свою собственную подготовку, и все они обладают удивительной ловкостью движения.

Slith – наземная тварь, наполнявшую когда-то родину Скаржи. Решили составить компанию землякам. Очень медленно двигаются как в воде, так и на суше.

Плюют на вас кислотой и пытаются с боем пробиться к вам, чтобы дать лапкой по вашей физиономии.

Mercenary – еще одни из захватчиков, пытающиеся поработить эту планету, не уступают в силе и ловкости только Скаржи. Но ему, честно говоря, все равно, на кого он нарвался, так как в мозгу записано только одно: «возлюби ближнего своего клана и убей того, кто не похож на тебя». В клане есть свои предводители и возведенные в степень «Mercenary Elite».

Krall – ударная армия, шедевр, созданный когда-либо учеными Скаржи. На вооружении имеют копье с встроенным расщепителем квантовой энергии. Способны развиваться за какие-то пару десятков циклов, но интеллект оставляет желать лучшего, потому как вместо стандартных мозгов ученые Скаржи запихнули туда опилки. И почувствовав себя Винни-Пухами, Краллы идут напролом, не понимая, зачем.

Warlord – один из самых мощных летающих монстров на орбите этой планеты. Будьте осторожны – в руках у него ракетница, и пользуется он ею как нельзя лучше, стреляя с завидным упреждением независимо от того, бежите вы вперед или назад, влево или вправо. С собой таскает ужасно тяжелый бронежилет, от чего и страдает (и не только он).

Titan – по значению слова сразу понятно, что вы имеете дело с не совсем простым монстром. Титан – это слиток брони, абсолютно независимый ни от кого. Чуть выше любого человека или Скаржи, спокойно пользуется своим арсеналом, состоящим из пары ног и пары рук. Слишком медлителен и поэтому бьет наверняка. Лучше постоять на месте и в нужный момент уйти от метко кинутого куска скалы. В этом семействе есть и оригиналы под названием «Stone Titan»

Squid – жалкое подобие нашего кальмара, мечущееся по просторам водоема и ловко отстреливающее свои маленькие отростки-шипы. При надвигающейся опасности и при накоплении шипов сворачивается в узелок и ждет...

Devilfish – нечто, отдаленно напоминающее сразу акулу-барракуду и пиранью. Плавает по водоему и иногда выпрыгивает из воды, как карась.

Pupae – биологический мутант вши с пауком, при виде вас радостно бежит поселиться в новом жилище. Ходят косяками.

Nali – местные аборигены, провидцы и т. п. Принимают вас за спасителя и, вспомнив какой-нибудь секрет, ведут вас к нему.

ОРУЖИЕ

Здесь представлены всевозможные виды оружия, которые вы можете использовать в игре, нажимая соответствующие клавиши от **1** до **0**.

1 – плазменный револьвер с автономным подзарядителем. К нему можно найти второй, третий и четвертый стволы для увеличения силы выстрела. При нажатии правой кнопки мыши вылетает сгусток энергии, приравниваемый к пяти обычным выстрелам.

2 – автоматический пистолет-пулемет. При нажатии правой кнопки мыши пистолет заваливается на левую сторону, иногда при этом можно довольно прицельно стрелять.

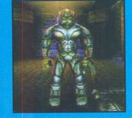
3 – пулемет, стреляющий пулями из минерала, который по твердости не уступает алмазу. При нажатии правой кнопкой мыши вылетает залп картечи.

4 – электронная пушка, стреляет электрозарядом, при попадании в цель разрывается и окатывает электромагнитной волной. При нажатии правой кнопки мыши производится выстрел шаровой молнией.









5 – ракетомет (сложнейший), используется как для одного выстрела, так и для целой очереди (при этом надо удерживать кнопку). При нажатии правой кнопки мыши вылетает навесная ракета, также можно пускать ракеты очередями.

6 – дробовик, стреляет пулями, схожими с пулеметными. При нажатии на правую кнопку мыши бросает навесом патрон с таймером на три секунды.

7 – ружье-копье, новое слово в науке и технике, отражается от любого препятствия, не теряя при этом своей энергии и убойной силы. Попасть в цель за укрытием не будет составлять труда, применяйте лишь известный из физики закон – угол падения равен углу отражения. При нажатии на правую кнопку мыши заваливается на левую сторону.

8 – химическое оружие, стреляет капсулами с химическим составом. Капсула липнет к любой поверхности и затвердевает на несколько секунд; если в этот период времени на капсулу кто-то наступит, он тут же промокнет в кислоте. При нажатии на правую кнопку мыши шприц заливает в капсулу в пять раз больше кислоты.

9 – дальнобойная снайперская противотанковая винтовка времен Второй мировой войны. При нажатии на правую кнопку мыши происходит наводка прицела, тем самым цель как бы приближается. При повторном нажатии прицел уходит в исходное положение.

0 – станковый пулемет, имеет четыре ствола, вращающиеся вокруг своей оси. Неплох на дальних дистанциях. Имеет один недостаток: тратит большое количество патронов.

ПРОХОЖДЕНИЕ

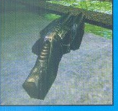
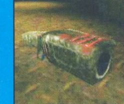
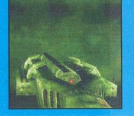
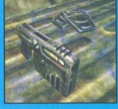
УРОВЕНЬ 1: «Vortex Riviers»

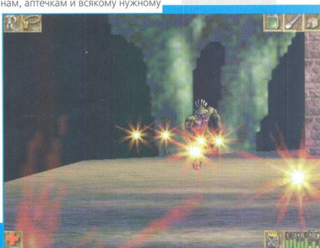
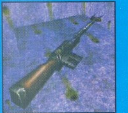
В этом уровне вам представится возможность потренироваться в управлении. На вас пока никто не будет нападать, так как о присутствии кого-то живого на корабле еще не знают на планете. Выходите из камеры и идите вдоль комнаты к лифту, по пути собирая аптечки. Поднимитесь на второй этаж. Сохранив равновесие во время небольшого землетрясения, идите по правому краю мостика, в сторону отверстия вентиляционной шахты. Идите по ней вверх, обходя при этом всякого рода подозрительные вещи, и выйдите в зал управления. Спуститесь в огромный вырез в полу и идите по коридору. Оказавшись в исследовательской лаборатории с четырьмя койками, войдите в дверь, над которой написано «Med Lab», и попадёте в медицинскую лабораторию с двумя вентиляционными турбинами в потолке.

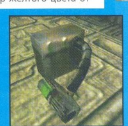
Найдите дверь, просматривающуюся в мрачном красном свете, и войдите в нее. Пройдите до второй, слегка приоткрытой двери с заклинившим механизмом. Не пугайтесь, если услышите выстрелы и звуки борьбы – это обитатели местной флоры и фауны интересуются обитателями корабля. После того как все стихнет и крики умирающих людей прекратятся, дверь откроется и перед вами предстанет ужасающая картина, прямо указывающая на манеры здешних жителей. Потом идите по коридору – и выйдете в комнату с надписью «First Aid Station Break Glass». Зайдите в правый, самый дальний статор желтого цвета отсутствующего вентилятора – и окажетесь в комнате с лифтом и рубильником справа. Воспользовавшись рубильником, приведите в действие лифт. Зайдите в дверь с желтым значком молнии, по бокам которой находиться надпись «Area B», идите прямо и перейдите в зал «Area C». Далее идите прямо и зайдите в комнату управления с рубильником слева от входа. Бабахните по нему и спуститесь в открывшийся справа люк.

УРОВЕНЬ 2: «Ny Leve's Falls»

Идете по коридору и выходите на улицу, встретив там первую живность о двух ногах. Прямо перед вами будет стоять небольшая хижина, покопавшись в которой, вы найдете кое-какие ценные вещички. Выйдите из домика и, держась правой скалы, пройдите под кораблем. Найдите за каменной глыбой вход в подземелье. Войдя в него, посмотрите направо: этот закрытый дверной проем с ромбическим вырезом – путь к патронам, аптечкам и всякому нужному

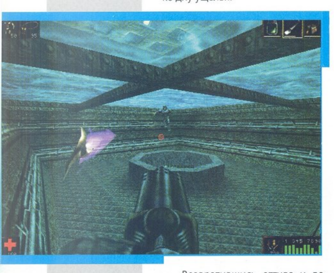









и ненужному хламу. Но вы его не откроете. За вас это сделает монстр. Пройдите немного прямо, а когда вновь увидите трагическую сцену (уже совсем не безопасную), приготовьтесь стрелять. Убив всех, шагайте в тот вход, вниз, а там – на лифт, следующий ко дну ущелья.



Возвратившись оттуда и до потери сознания надышавшись свежим воздухом, выйдите из лифта, поднимитесь по лестнице и поверните направо. Преодолев два лифта, выйдите на улицу и шагайте вдоль левой стены, в проход. Зайдя после нескольких коридоров на склад, найдите несколько маленьких ящичков, стоящих друг на друге. Залезьте по ним на большой ящик и поищите вокруг ценные предметы. Идите в другой коридор, который незамедлительно приведет вас на улицу, к небольшому мостику, в конце которого лежат еще несколько ценных предметов.

Прыгайте вниз и заходите в красноватую дверь...

Вам уготовлен небольшой сюрприз под названием «Найди меня»

УРОВЕНЬ 3: «Arajigar Mine»

Шагайте по коридору дальше, а выйдя, посмотрите направо. Там, в кромешной тьме, есть ход, ведущий вглубь (советую воспользоваться нейтронным фонариком или световой шашкой, чтобы добраться туда и обратно без проблем).

Идите в тот проход, над которым красуются малинового цвета иероглифы и помаргивает красная лампочка. Спуститесь на лифте (в его шахте, в темном пазу есть пространство, в котором вы сможете откопать немного ценных вещей) вниз. Пройдите по узкой дорожке, высеченной в скале, и зайдите в коридор, в конце которого вам надо нажать две кнопки. Потом возвращайтесь назад, но не особо радуйтесь: вам уготовлен небольшой сюрприз под названием «Найди меня». Перед вашим взором предстанут перекладины, да такие, что вы не сможете их перелезть или перепрыгнуть. Пройдите на середину и ждите монстра с одного из концов. Уничтожьте его и выходите из коридора, как входили.

В ужасе вдавившись в угол поднимающегося лифта, попытайтесь не расслабляться, так как у вас все еще впереди. Выбегая в большое помещение, поверните налево, в синий пролом в скале. Шагайте по коридорам и расщелинам, пока не спуститесь на лифте и не окажетесь в небольшой пещере с лавой. Но не спешите выходить на мостик, то есть зайдите, а потом сразу отбегайте назад, так как пол моста рухнет вниз. Далее идите по этому мостику мимо свисающего сверху сталактита. Но опять не бегите, а подойдите к освещенному участку моста посередине и, когда все затрясется, сразу отпрыгивайте назад. Когда все уже будет кончено, перейдите на другой берег и идите мимо ряда колонн налево. Увидев ванну с лавой, а на другом берегу кнопку, выстрелите по ней, и снизу к вашим ногам поднимется кривой мост. Кстати, не дойдя до него, вы можете отыскать мирного жителя, который покажет вам секретную комнатку.

Пройдя по шаткой палочке кривого моста, бегите по пещере, освещенной кристаллами, и, взорвав в ее конце бочки, окажетесь в машинном зале. Дерните рычаг слева – и увидите, как в столбе напротив открываются все четыре стенки. Нажмите появившиеся кнопки и идите в одну из открывшихся в помещении дверей, садитесь в лифт, следующий наверх, и выйдите на втором этаже, над машинным залом. Направляйтесь в правый проход и по коридорам выходите к красному штурвалу-рубильнику. Дернув его, увидите, как справа подъедет лифт с ящиком. Взорвите его и на лифте езжайте на верхний этаж. Там обогните левую стеночку и ищите проход. Найдите человека, зовущего вас узнать новый секрет. Но чтобы получить секрет, вам надо убить монстра, стоящего рядом с компьютером, который может догадаться о замыслах жителя и убьет его в первую очередь. После того как за вагонетками откроются потайные комнатки, бегите в синий коридор, и в конце окажетесь около дыры. Прыгайте в нее – и попадете в другой коридор. Дальше – больше: вам надо так пробежать по трухлявому мостику, висящему над лавой, чтобы не упасть. Для этого воспользуйтесь одним из старых и добрых приемов перемещения по ненадежным мостам: выберите доску, по которой будете бежать, чтобы дальний ее конец касался другой такой же доски. Разбегитесь и, когда окажетесь на середине первой дощечки, быстро перепрыгивайте на вторую, а там и до земли рукой подать. Слева от вас будет выступ с предметом, который потом вам пригодится. Перепрыгивайте обратно и идите по скальному выступу ко второму мосту. Преодолев его, идите по коридорам, в конце которых есть комнатка с трубой в красном потолке. Справа, в темном углу, находится лифт, который поднимет вас к куче ящичков. Зайдите в проход по мосту над лавой и в конце поверните направо, дернув при этом рычаг. Спустится лифт. Поднимитесь на нем, и окажетесь в комнатке с турбинами. Перебегите на другую сторону, избегая падения в турбину. Этого можно добиться так: на корточках проходите мимо отломанных перил, а когда вас засосет в этот пролом, выпрямляйтесь и идите вперед (очень часто помогает). Разбейте стеклянную дверь и нажмите три кнопки. Выйдя оттуда, прыгните вниз и там, в статорах неработающих турбин, вы сможете найти всякие штучки. Выйдите по коридорчику, снова к красному перекрестку, идите прямо, поверните направо и...

УРОВЕНЬ 4: «Depths of Arajigar»

Выходите из коридора в комнату с мостом наверху. С помощью лифта, расположенного справа, поднимитесь на второй этаж и, пройдя по этому самому мосту, нажмите кнопку (кстати, вы сможете найти вход в секретную комнату под лифтом, если приведете его платформу в верхнее положение). Нажав кнопку, прыгайте в кузов подвесного лифта справа. После небольшой поездки над кипящей лавой вам придется направиться в дальний конец моста, нажать еще одну кнопку и снова ехать на лифте, находящемся тут же, за столбом. Поднявшись, топайте по коридору, в конце которого поверните направо и включите красный рубильник. Далее бегите по мосту и коридорам, спуститесь в подземелье, а дойдя до густого тумана, поверните направо и поднимитесь на лифте. Оказавшись на складе,

шагайте прямо, а заметив горочку, ведущую наверх, используйте ее по назначению. В конце коридора есть помещение, в котором внизу, справа, есть два огромных бака, подсвеченных приятным зеленоватым светом. Нажмите под каждым из них по красной кнопке и, поднявшись обратно наверх, поверните направо и идите дальше. Пройдя по небольшому мостику, нажмите кнопку. Спрыгните с моста в ту сторону, где на потолке виден ряд горящих красных лампочек над пирамидой из трех ящиков. В дальнем углу есть вход в коридор (Exit).

УРОВЕНЬ 5: «Saced Passage»

Дойдите до конца коридора и выйдите на улицу. Вы окажетесь в огромном ущелье, в котором находятся еще сохранившиеся древние постройки храма, принадлежащего, видимо, давно ушедшим в историю древним цивилизациям. Слева от вас находится небольшой прудик. Прыгайте в воду и, найдя небольшой пролом у дна, заплывите в подводный туннель. Преодолев его, выйдите на берег и, придерживаясь левой стены, поверните налево. Войдите в дверь: подойдя к ней и нажав в полу кнопку, вы услышите тихий щелчок, сопровождающийся впоследствии ее открытием. Войдя на территорию храма, поверните направо и нажмите на кнопку сзади фонтана, похожего на трон. После частичного заполнения бассейна водой сзади вас откроется дверь. Зайдите туда и шагайте по коридору (Exit).

УРОВЕНЬ 6: «Chizra–Nali Water God»

Идя по коридору, расслабьтесь и разомнитесь: вам предстоит бить все рекорды по прыжкам в высоту. Войдя в комнату, попытайтесь сфокусировать внимание на небольшом колышке, висящем посередине комнаты над водой на высоте вытянутой руки Майкла Джордана. Ваша задача – разбежаться и в прыжке нажать этот колышек. Пройдите вперед и спрыгните в открывшийся люк. Подбегите к воде и нырните в нее. Посередине, на противоположной стене у самого дна есть проходик. Выплыв на другой стороне, вы найдете много предметов unreal'овского обихода. Всплывите на поверхность там, где вы прыгали в воду, и по огромным наклонным балкам поднимитесь на верхний этаж. Четырехрукое существо отведет вас к огромному множеству вещей. Справа от них будет лифт. Толкните справа кнопку, слегка выпирающую из угла стены, и подождите.

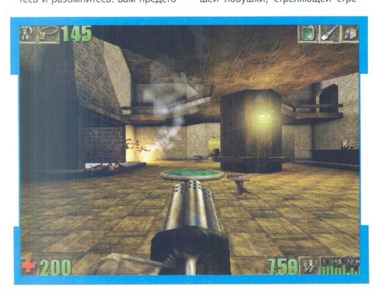
После подъема вы окажетесь в комнате с бассейном. Здесь есть четыре небольших паза в стенах, в самом левом из которых существует кнопка (чуть выше пола). Нажмите ее и валитесь вниз. Найдите справа высеченный в камне образ идола в зеленом одеянии. Найдите у него посередине, в том месте, где у человека обычно находится... э-э-э... ну, в общем, кнопку. Нажав на нее, откроете дверь. Зайдя в помещение, поверните направо и найдите там туннель. Преодолев немало препятствий, выходите к мосту, с которого надо прыгнуть вниз. Там, посередине бассейна, нажмите рычаг, мост к которому протянется после того, как душа последнего монстра достигнет ада, и бегите в арку открывшегося прохода. Будьте осторожны: как только вы встанете на линии огня древней шей ловушки, стреляющей стрелами, она тотчас же придет в действие. После прохода через арку (чтобы избежать стрел, держитесь правой стеночки) дойдите до ловушки и зайдите на лифт. Поднимитесь на нем наверх и бегите прямо по коридору, в комнату с синими столбами по периметру. Войдя туда, посмотрите налево: там есть кнопка (довести до нее и показать вам сможет мирный житель). Нажмите ее – и в комнате в



диагонально противоположном углу опустится один из столбов. Набрав там всякой всячины, откройте дверь (в стене рядом с вами) – и снова окажетесь в уже знакомой комнате с четырьмя пазами.

Теперь ваша задача – проделать тот же путь до помещения, в середине которого лестница уходит вниз. Найдя ее, спуститесь (там лежат ценные вещи), прыгайте в первую же яму и поплавайте средь подводных ходов. Возвратившись обратно к яме, перепрыгните ее идите в любую сторону. Ту больно бьющую палочку, вставшую на вашем пути, можно обойти по камешкам, выступающим из стены. Идите по мостику к двери, напротив которой один из камней открывает дверь. Пройдя по коридору, спуститесь в воду по камням, торчавшим чуть выше ее поверхности. Идите по мостику вправо, нажмите кнопки на двух столбах и возвращайтесь обратно. Найдите справа дверь, а рядом с ней – кнопку. Жмите последнюю и заходите в дверь. Повернув направо, откройте дверь в небольшое помещение с огромным столбом посередине, направляйтесь в любой из двух темных проходов по обеим сторонам.

Пройдя немного, увидите кучи наваленных друг на друга булыжников (остатки древней лест-



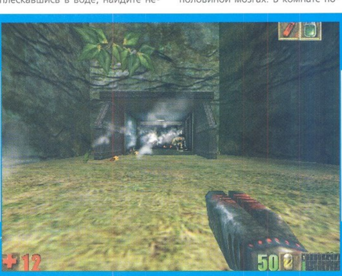
ницы), по которым вам надо взобраться в проход сверху. Войдя в огромный зал с водопадом, прыгните в бассейн и возвращайтесь обратно, за дверь, которая отделяет данные помещения от остального мира. Зайдя в большую комнату, посередине которой лежит базука на столбе, идите в другой ее конец и зайдите в дверь в стене за перегородкой. Пройдя по мостам, наступите на кнопку и выходите оттуда. Поищите в открывшемся пазу рубильник и возьмите базуку.

Плывя на плоту, у вас будет достаточно времени полюбоваться окрестными скалами

Справа от паза с рубильником в той же стене есть дверь. Вам надо туда. Включив лифт рычагом, езжайте наверх; выйдя, поверните направо, в темный проход: вам надо вызвать лифт, ведь в этих помещениях вы всего лишь собирали предметы. Возвратившись в помещение со столбом, с которого брали шестиствольный гранатомет, войдите в дверь как раз напротив этого столба. Телепортируйтесь в начало уровня и повернитесь на сто восемьдесят градусов. Зайдите в проход.

УРОВЕНЬ 7: «The Ceremonial Chambers»

Спуститесь с горочки, направляйтесь в дверь слева и поверните налево, в проход. Если вы, спустившись с горочки, зайдете в дверь, то в помещении с лавой отыщете базуку, а если повернете, то вам надо будет спуститься на дно бассейна и нажать там рычаг. Плывите по ромбическому туннелю прямо в другой его конец и нажмите там еще один рычаг. Возвратитесь обратно до перекрестка туннелей и всплывайте. Идите в комнату направо, в открытую дверь справа. После мостика зайдите в дверь и пойдите за мирным жителем, который откроет вам секрет на втором этаже. В конце его, после виляющего коридора, в комнате нажмите рычаг, дождитесь появления лифта в проходе и езжайте на дно ущелья. Там, поплескавшись в воде, найдите не-



большую пристань, на которой расположены рычаг и гарпунная пушка. Приведите все это в действие и пройдите по натянутому тросу вверх. Потом по наклонным шестам переберитесь до входа в скалу, и мирный житель любезно отведет вас к плоту. Плывя на нем, у вас будет достаточно времени полюбоваться окрестными скалами. В конце, на пристани, нажмите кнопку, зайдите в арку и прыгайте вниз.

УРОВЕНЬ 8: «Dark Arena»

Выходите на сушу и, спустившись по лестнице вниз, нажмите одну из множества кнопок. Она находится справа от арки, которой кончается коридор. Пройдя через открытые ворота, идите по коридорам подземелья и выйдите на улицу. Там вы увидите огромную крепость. Обойдите ее слева – и найдете парадный вход. Зайдите в один из входов, поднимитесь на второй этаж, убейте всех и спуститесь на первый этаж, при этом завалите трупами пол первого этажа. Зайдите в одну из дверей и пройдитесь там. Увидите две двери, стоящие друг против друга. Чтобы открыть одну из них, вам надо убить максимальное количество народа в этом помещении. Войдите в открывшуюся дверь и включите все три рубильника. После созерцания вращающихся с бешеной скоростью шестерен войдите во вторую открывшуюся дверь и выйдите к огромной арене, посередине которой находится столб с висящими на нем смертниками. Спуститесь туда и возьмите внизу оружие. Убейте босса этого уровня и идите во вход, откуда вышел этот мутант о двух с половиной мозгах. В комнате подергайте все рубильники и идите в открывшуюся дверь в подвал.

УРОВЕНЬ 9: «Harobit Village»

Выходите из коридора крепости на улицу и, если вам нужны ценные вещи, идите по долине налево. Войдя в проём каменного забора с отсутствующими воротами, полазайте по хижинам. После идите в другую сторону ущелья. Там, используя обломки в воде, переберитесь на противоположную часть берега и войдите в воздушный шлюз.

УРОВЕНЬ 10: «Terraniux Underground»

Выйдите из шлюза и идите налево. Нажмите на розовую кнопку и идите в дверь, которая находится между этой кнопкой и шахтой лифта. Проходите синие препятствия. Зайдите в комнату и нажмите две кнопки (тоже розовые). Найдите лифт и прокатитесь на нем. Прыгайте в самый левый проем в полу, в сторону большой трубы, и проплывите под ней. Выйдите на берег и идите по лестнице, начинающейся справа. Идите прямо. В конце поверните налево и зайдите в дверь. Нажмите кнопку и ждите ответа – открытия главной заслонки.

УРОВЕНЬ 11: «Terraniux»

Выходите из помещения и по тому же мостику возвращайтесь обратно, пока после первого же

коридора не выйдете в помещение. Зеленая жидкость откачана, поэтому прыгайте вниз. Войдите в дверь, поверните направо, пройдя возвышение, спуститесь вниз и зайдите в коридор. Вы окажетесь в комнате, в которой справа от вас (где светло) есть косая платформа, служащая здесь лифтом. Наверху нажмите розовую кнопку. Теперь, чтобы отыскать ещё две кнопочки, посмотрите на стену, противоположную кнопке. Там, за стеной, есть проход. Войдя в него, идите по дорожке направо. Зайдите в помещения и жмите там кнопки. Далее возвращайтесь в самую первую комнату, с той самой косой платформой, и зайдите в дверь слева от кнопки. Оказавшись в небольшой комнатушке, идите дальше. Выйдя в еще одно большое помещение, снова зайдите в дверь слева от кнопки. Выйдя в высоченное, но узкое помещение с жидкостью вокруг, поверните налево, встаньте на лифт и поднимитесь на нем наверх.

Выйдя в небольшой сад, осмотритесь. Кроме того входа, откуда вы вышли, в саду существует ещё три: почти такой же в противоположном углу и два, ведущие в сторону вентиляционного коллектора. Туда и идите. Оказавшись на перекрестке дорог, этаком кресте, загляните под него: там столько всего-о-о! После набивания карманов ценными предметами встаньте на перекрестке так, чтобы единственная в этом месте закрытая дверь была справа от вас, теперь идите прямо. Пройдя комнатку и выйдя на улицу, поверните направо, кнопка – там. Поднявшись на лифте, прыгайте в воду (желательно попасть в левую часть водоема), заплывайте в дырку у дна. Проплыв по туннелю, попадете в комнату. Возьмите базуку, нажмите две кнопки и, выйдя в знакомое нам уже место через дверь, возвращайтесь в вентиляционный коллектор. Отыщите дверь, которая была заперта, а войдя в нее, обойдите вырез в полу и слева и войдите в паз с лифтом в стене. Спустившись, приоткройте дверь.

УРОВЕНЬ 12: «Nork's Elbow»

Заходите в дверь, поднимитесь по лестнице и спуститесь вниз, к деревне. Если вы нуждаетесь в дополнительном инвентаре, поройтесь в хижинах, а если нет, идите вдоль правой стены в сторону замка и поднимитесь к главному входу. С боков от главных дверей есть входы. Идите в любой из них.

УРОВЕНЬ 13: «Temple of Vandora»

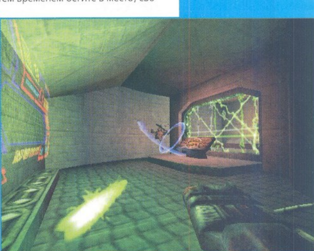
Идите по лестнице вверх, и напротив дверей главного входа будет проход. Зайдите туда. Потом направьтесь в ход напротив и поверните налево. Спуститесь к бассейну с водой. Обойдите его и войдите в коридор. Выйдя в помещение с несколькими входами (кстати, до вас постоянно будет докапываться мутирующее создание с целью доказать вам, что он что-то знает о паре секретов), идите направо и спуститесь по лестнице вниз, где в конце концов выйдете в помещение с лодкой в тихо плещущейся речке. Усаживайтесь в лодку поудобнее и мирно плывите, отстреливая злодеев-душегубов. На ближайшей остановке лодки вылезайте на берег. Пройдя немного, войдите в помещение, в дальнем конце которого находится кнопка. Пните ее и идите обратно. Перейдите мостик, вытрите ноги о кнопочку в полу в огромной арке. Тут вспыхнет огонь в «факеле спокойствия», и вы будете созерцать симпатичные фиолетовые отблески на давно построенных стенах пещеры. Насладившись этим прекрасным зрелищем (тут можно похлопать в ладоши три раза), бегите промыть давно немытые руки в кристально чистой воде. Прыгнув в нее, плывите к началу вашего круиза на лодке.

Поднимитесь по лестнице и зайдите в проход. Слева от вас находится лестница, которая приведет вас в комнату, если вы свернете еще раз налево, в коридор. Поднимитесь по лестнице, пройдите в небольшое помещение и коридор с поворотом. Отожмите кнопку в правой стене и поднимитесь по лестнице, что перед вами. Перейдите мостик и, поднявшись еще по одной лестнице, окажетесь в комнате. Пройдя прямо, увидите справа лестницу. Попрыгав на одной ножке по всем ступенькам, пройдите по коридору на второй этаж церемониального зала. Слева от вас будет изображение богини красоты о четырех... э-э-э... руках и двух крыльях. Пройдите дальше в закрытую решеткой дверь (она откроется). Выйдя на полянку с колодцем посередине, поверните направо. Зайдите в проход. Оказавшись на улице, увидите мирно пасущееся животное, которое передвигается на двух ногах. В конце ущелья есть вход в пещеру. Зайдите в нее, поверните налево, и увидите древний амфитеатр. Просмотрев оперетту, исполняемую монстром, пройдите в дверь напротив сцены, наверху.

УРОВЕНЬ 14: «The Trench»

Облазав всю пещеру, в которую вы попали в поисках оружия, наткнетесь на труп несчастного десантника. Обобрав его карманы, спрыгните в гигантский желоб-котлован. Не пугайтесь, это всего лишь следствие аварийной посадки боевого космического крейсера, прибывшего, кстати, на призыв о помощи из космической тюрьмы. Пройдя по нему, а заодно лишив жизни парочку монстров и босса, осторожно подойдите к кораблю. Зайдя в его тень, вы увидите, как к вам спустится лифт. Заберитесь на него, а когда будете проезжать мимо люка, прыгните туда. Имейте в виду, что нельзя мешкать на лифте – вас раздавит. Итак, оказавшись на корабле и по-хозяйски оглядев завоеванное помещение, вы увидите огромного робота-манипулятора. Осматривать его приятнее всего с подъемника, находящегося рядом. После подойдите к компьютеру справа и включите погрузчик. Приятный женский голос сообщит вам, что он готов к работе, а вы тем временем бегите в место, свободное от робота, и, поднявшись на подъемнике, перешагните на платформу подоспевшего погрузчика. Соскочив с него на второй этаж, пройдите к двери. Заглянув туда, вы попадете на следующий уровень.

До вас постоянно будет докапываться мутирующее создание с целью доказать вам, что он что-то знает о паре секретов



УРОВЕНЬ 15: «Isv – Kran Deck»

Дойдите до конца коридора и зайдите в дверь. На противоположной от вас стене будет расположен монитор компьютера и розовый квадратик с двумя синими стрелочками. Это устройство

включения лифта, который опустится сзади вас, как только вы приведете в действие компьютер.

Поднявшись наверх, вы окажетесь на мостике, в конце которого видна вращающаяся турбина и два входа: налево и направо.



Когда вы выйдете на их пересечение, то справа будет стоять монстр. Он вас заметит и побежит включать сигнализацию. Если вы дадите ему это сделать, всякая нечисть повалит изо всех дыр косяками, и вам будет несколько плоховато. Убейте всех монстров в этих помещениях, и откроется решетка, которую вы найдете, если от этого перекрестка пойдете направо, пройдете по коридору налево и выйдете на перекрестке коридоров. Она находится в полу. Прыгайте вниз так, чтобы не угодить на острые лопасти и не поплавать в ванне с жидкостью, охлаждающей главный реактор, а попасть надо на выступающие из пола клыки.

Пройдите по системе вентиляционных шахт, никуда не падая и не прыгая, пока не придете в конец, где слева будет синий проход, а спереди – зеленый.



Поверните в синий и прыгайте так, чтобы попасть на мост.

Включите компьютер на одном его конце и прыгайте вниз. Войдите в одну из дверей и, пройдя через небольшой туннель, снова окажетесь в начале уровня. Проделайте ту же операцию, но в открытую решетку не прыгайте, а идите направо и зайдите в дверь, открывшуюся слева. Войдите на склад и, не проходя между ящиками, поверните налево, вызовите лифт. Поднимитесь наверх и в комнате включите компьютер. Посмотрите в окно слева. Потом возвратитесь на склад и взойдите по горочке, которая опустилась посередине помещения. Включив там компьютер, возвращайтесь вниз. Спускайтесь по все той же горочке, смотрите налево, в левый передний угол: там отрылись засовы. Войдите туда и откройте двери.

УРОВЕНЬ 16: «Isv – Kran 3 and 2»

Выйдя из шлюза, вы окажетесь на почти пустом складе. Идите прямо, в дверь напротив, а зайдя в нее, поверните направо, где на столбе сияет синим светом кнопка. Нажав ее и поднявшись на лифте, поверните. Пройдя по коридору, окажетесь на том же складе, но на втором этаже. Если вы хотите потренироваться в стрельбе и набрать небольшое количество полезных вещей, идите в противоположный конец моста и включите там компьютер. После этого откроется огромная красная дверь. Чтобы, поднявшись наверх, вы смогли взять необходимое, вам сначала надо будет убрать всех лишних монстров! А потом тоже надо будет всех убить, чтобы унести то, что вы набрали. Так что перед входом сначала подумайте, идти туда или не стоит. В конце концов оказавшись на том полупустом складе, на втором этаже, откройте дверь слева от вас и войдите в коридор, там пройдите мимо лифта справа и поверните в дверь налево, над которой написано «Containment field generator». Войдя в еще один коридор и идя по нему, заметьте слева ванну, заполненную кислотой, и дверь на том конце, вам сюда еще надо будет возвратиться. Идите дальше и войдите в дверь направо.

Попав в третий коридор, идите прямо и зайдите в дверь с надписью «Cooling system control». В четвертом коридоре тоже есть отделение налево. Зайдите в ту дверь и, увидев на большой трубе надпись «Cooling system control», обойдите эту трубу справа. Там вы увидите двери, которые можно открыть. Войдите в каждую и включите компьютеры, но не тот, чей большой экран стоит посередине помещения, а те, что в конце каждой комнаты. Теперь выходите в четвертый коридор и, повернув направо в дверь, возвращайтесь во второй коридор. Войдите в дверь, на полу у которой недавно была налита кислота, и поверните налево. Обойдя зеленоватый экран компьютера, войдите в следующую дверь и нажмите кнопку напротив. Рванувшийся неожиданно вниз лифт имеет на своем пути две остановки. Сойдите на первой и, обойдя по тумбам электроды энергоаккумулятора, войдите в противоположный коридор. В его конце сходите в обе стороны (влево и вправо), выключите там компьютеры и, грохнув два энергогенератора, возвращайтесь назад, к лифту, на котором затем поднимитесь наверх.

Выйдя в уже знакомый нам второй коридор, войдите в правую дверь (в первый коридор) и вызовите справа, из шахты с надписью «Engine Power Core», лифт. Поднимитесь на нем в машинное отделение главного реактора. Пройдите налево, в конец помещения, и поднимитесь на лифте на верхний ярус. Пройдите по нему влево – и придете в предохранительную камеру, в которой находятся три специализированных кристаллических предохранителя, один из которых разорвало на куски во время посадки. Включите оставшиеся два с помощью компьютеров. Теперь возвращайтесь обратно, но будьте внимательны, не попадите под поток энергического излучения, идущего от генератора!!!

Идите к лифту, на котором приехали сюда, садитесь на него и поезжайте вниз, в первый коридор. Сойдите с него, поверните направо и топайте в коричневую дверь напротив. Идите по коридору направо, пройдя по синенькому прозрачному квадратику в полу, поверните в дверь с надписью «PRIMARY TURBO-LIFT». Поднимитесь на одном из скоростных лифтов в дверь, в коридор. Ну а там...

УРОВЕНЬ 17: «Isv Deck 1»

Поначалу этот уровень довольно легкий: выйдя из коридора, идите прямо и заходите в дверь, рядом с которой сияет цифра один. Нажмите там кнопку.

Потом найдите еще две двери с цифрами два и три соответственно и сделайте там то же самое. После найдите проход с надписью «Science Research Lab» и заходите туда. Обойдите по этому кольцевому туннелю саму лабораторию и войдите в светленький проход. Поднимаясь по наклонным металлическим мостикам, запомните цифру один, под которой написано «Bridge» (вам надо будет сюда прийти снова). Идите по мостикам дальше и пройдите по ним в любой конец, где встретите компьютер. Включив его, увидите, как открывается дверь в лабораторию. Войдите в нее. Справа от дорожки, на которой стоите, рядом с окном есть кнопка, открывающая дверь с обратной стороны стекла. Дверь за вами закрылась, и вы остались наедине с полуживым материалом, напоминающие огромные капли ртути, заключенные в большие зеленоватые пробирки. Ваша задача – сойти вниз, включить там компьютер, взбежать наверх, включить кнопку, открывающую дверь за стеклом, и, выбежав из лаборатории, направиться туда. Если вы не успеете, то вы будете зажаты этими «существами». Попробуйте пальнуть в них из чего-нибудь мощного, и они могут испариться.

Войдя наконец в дверь, идите по мосту прямо, в противоположный вход, а там поднимитесь на одном из лифтов на верхний ярус. Войдите в помещение с надписью «Observation Lounce» и, зайдя в воду, найдите на дне желтую коробочку. Подойдите к ней – и откроется решетка рядом. Погрузившись в проход, жмите там компьютер и всплывайте. Возвратитесь в лабораторию, к проходу с надписью «1 Bridge»; обойдите ее и в комнате поднимитесь на лифте на второй этаж. Войдя в кабину управления крейсером, нажмите одну из кнопок и прыгайте в открывшийся проход в полу. Зайдите на серую тумбу телепорта.

УРОВЕНЬ 18: «Spire Village»

Ночь, звездное небо, тишина. И только две луны освещают нетронутые цивилизацией окрестные скалы и ущелья, на дне которых расположились небольшие деревеньки туземцев. Вид дополняет огромная носовая часть космического крейсера, упавшего несколько циклов тому назад. Невольно ощущаешь себя в одиночестве и представляешь, что было бы, если эта махина при других стечениях обстоятельствах не затормозила бы прямо перед этой деревенькой, или тормозной путь был бы значительно больше...

Отыщите выход из ущелья и идите вдоль него. В конце вы увидите гигантскую глухую (без окон) башню, уходящую в небо, и наткнетесь на металлические ворота в кирпичной стене между скалами. Присмотритесь к их замку: оттуда торчит ключ. Подпрыгните и откройте его.

УРОВЕНЬ 19: «The Suuspire»

Идите по дороге, и попадете ко входу к башне. Зайдя туда, направляйтесь прямо в дверь напротив. Садитесь на лифт посередине и езжайте на самый верх. Выйдя с него, идите прямо в дверь. Прыгайте в воду и плывите в темную комнату. Из нее ведут два выхода, вам нужно в левый. Немного поблуждав в кромешной тьме, вы выйдете к алтарю. Внизу напротив алтаря есть рубильник, поднимающий его (это секретный бонус). Потом заходите в темноту входа справа от рубильника и поднимайтесь на лифте. Наверху и напротив будет еще один лифт (это тонкий намек). И при выходе с каждого лифта, если вы видите еще лифты, шахты которых уходят наверх, садитесь в них!

В конце концов вы должны оказаться в комнате со столами, стульями и единственным проходом справа. Войдя в него, вы увидите дверь и отходящий налево коридор. Порядок ваших действий должен быть такой: забегаете в дверь, дергаете рычаг, смотрите красивое зрелище, выбегаете и направо по коридору перемещаетесь в самый конец. В комнате забираетесь по лестнице и, стоя рядом с зеленой табличкой, идете в кабинку лифта.

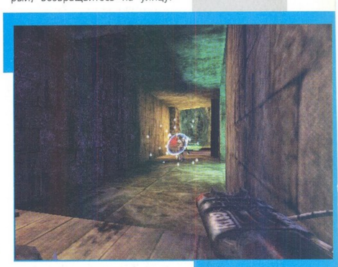
УРОВЕНЬ 20: «Gateway to Na Pali»

Идите прямо по коридору и зайдите в дверь, когда увидите ее слева. Наткнувшись на мост, идите не по его середине, а по одной из балок, на которой лежат деревяшки. Выйдите в пещеру с каналом и водой в нем. Убейте всех, и в одном конце водоема откроется решетка. Плывите туда, нажмите в конце рычаг и, возвратившись, плывите в другой конец водоема. Снова проплыв в коридорчик в скале, окажетесь в комнате. Выйдите на берег и идите в проход. Поднимитесь на лифте и идите, идите, пока не окажетесь на улице. К новому ходу в скалу вас приведет мост. Теперь идите по мостам, пещерам и коридорам, пока не окажетесь у массивных дверей, по бокам которой горят огни. Войдите в нее и поверните направо. Пройдя дверь, лестницу и еще одну дверь, перейдете на...

УРОВЕНЬ 21: «Na Pali Haven»

Выходите из-под земли по большому количеству лестниц. Уже на улице поворачивайте налево и передвигайтесь вдоль стены дома в сторону виднеющегося каменного забора. Зайдите за угол, поверните направо и войдите в небольшие ворота справа. Оказавшись в небольшом сарайчике, пройдите сначала в левый проход и нажмите там рычаг, а потом идите в правый, в дверь. Направляйтесь в диагонально противоположный угол хлева и, открыв там дверь с помощью небольшого колесика, выходите на улицу. Поверните налево и зайдите во вторую часть хлева. Пройдите вдоль помещения в самый конец, поднимитесь на второй этаж и найдите там рычаг, нажав который, возвращайтесь на улицу.

Ночь, звездное небо, тишина. И только две луны освещают нетронутые цивилизацией окрестные скалы и ущелья, на дне которых расположились небольшие деревеньки туземцев



Поднимитесь по лестнице слева на второй этаж и войдите в дверь. Из комнаты ведет всего один проход, по нему направляйтесь туда, а потом налево. Пройдя дверь, вы окажетесь на втором ярусе хлева. Идите в другой конец этажа, пока, пройдя две двери, не выйдете на небольшой балкончик. Справа от вас в полу находится рычаг. Нажмите его. Да, не повезло чудаку, который стоял под платформой с ящиками... Но нечего плакать. Лучше прыгайте-ка туда, в дыру, проломленную платформой, расправьтесь там со всеми и идите в проход, ведущий в сторону не-



скольких погребов. Делая это, вы увидите небольшую трещину в стене. Взорвите ее, зайдите внутрь небольшого помещения и направьтесь в дальний его угол. Там есть лестница.

Поднимитесь по ней наверх и выйдите в небольшую угловую комнату со столом. Направляйтесь в сторону следующей лестницы, поднимитесь по ней и пройдите мимо стеллажей с книгами в темноватую дверь слева. Там план ваших действий должен быть таким: подходите к рычагу и нажимаете его. Пока все. Потом сквозь решетку увидев, как открываются ворота внизу, выходите опять в





комнату со столом и идите в дверь, что впереди и справа от вас (выход на улицу). Там идите налево и, завернув за угол, пройдите через открытые ворота. Теперь топайте по главной улице в сторону четырехрукой «Статуи Свободы», на перекрестке поверните налево и выходите на другую часть улицы. Но это уже как бы и не улица, а просто дорога между стенами домов и главной крепостной стеной. Теперь ваша задача – унять дикое любопытство, не заглядывать в двери и долго идти в самый конец этой дороги, пока не уткнетесь в перила вокруг бассейна, наполненного наичистейшей, светящейся голубой водой. Хотите искупаться – вперед! Плавайте по кругу до тех пор, пока в стене не увидите подозрительную трещину. Взорвите ее и входите в винный погреб с огромными бочками. Найдите единственный отсюда выход, идите по коридорам и, миновав комнатку с посудой на полках, войдите в дверь.

Это столовая. За стойкой бармена (или кто он там у них), почти у самого пола, есть белый кирпичик – кнопка, которую вам надо нажать для открытия одной двери на втором этаже. Кстати, вы соскучились по секретам? Пожалуйста: зайдите в камин, стряхните высыпавшихся на голову паучков и нажмите кнопку на одной из его стен. Слева от стойки откроется потайная дверь. Справив там все свои дела (любые), выходите из столовой в проход, левее двери в секретную комнату, и поднимитесь наверх. Войдите в дверь. Не останавливаясь, пересеките комнату и заходите во вторую дверь. Справа от вас в конце этажа есть три двери. Вам – в ту, что справа. Дернув рубильник, выбрасывайтесь в окно. Выдернув голову из земли, отыщите под навесом над пристанью открытую двустворчатую дверь. Нажмите там рычаг, выйдите оттуда, поверните направо и войдите в дверь-калитку в каменном заборе. Далее, перепрыгнув через ограду, войдите в открытую дверь, поднимитесь на лифте (вызвать его можно с помощью пульта, что справа от двери) и выключите компьютер. На появившейся голограмме можно без очков разглядеть фотографию POLAROID с водопадом. А надев очки, можно даже рассмотреть его подножие, выделенное красным цветом, где открылась водосточная труба на следующий уровень. Дабы убедиться в этом, выходите к обратно воде и плывите!

УРОВЕНЬ 22: «Outpost 3J»

Быстрее, БЫСТРЕЕ плывите по туннелю! А то задохнетесь – кто хоронить будет?! У мирных жителей денег и на крышку гроба не хватит. Совет: чтобы быстрее доплыть и почти не задохнуться, прижимайтесь на изгибах туннеля ко внутреннему радиусу поворота, что можно приравнять к срезанию на поворотах. Выйдя наконец на металлический бережок в небольшом помещении, войдите в незапертую дверь. Поднимитесь с помощью лифта наверх и, выйдя на второй этаж, пройдите по нему в дальний конец. В комнате включите компьютер, открывающий дверь внизу. Выйдя оттуда, прыгайте на первый этаж и заходите в открывшуюся дверь. Там опять поднимитесь на лифте, откройте массивную дверь – и окажетесь в ангаре. Пройдя мимо покачивающегося в воздухе космолета, вызовите лифт и поднимитесь наверх. Зайдите в комнату с пультами управления, включите каждый по одному разу (левый пульт открывает вторую ангарную дверь, средний снимает заградительное поле ангара, а правый пульт открывает дверь в машинном отделении главного генератора, куда вам еще предстоит доползти). Если вы не заметили, как опять включили один из пультов, – придется возвращаться!

Выходите из этого места и входите в открытую дверь (открыта с помощью левого пульта). Пройдя по коридору, освещаемому приятным сине-зеленым светом, окажетесь в том самом машинном зале главного генератора. Поищите на одном из его боков пульт управления еще одним заградительным полем. Выключив его, заходите в дверь и после небольшого коридорчика выйдите на улицу. Обойдите белое здание справа и войдите туда через главный вход. Это церковь. Справа и слева от «Статуи Свободы», в тени, существуют две двери, правая из которых не заперта. Поэтому войдите в нее и поднимайтесь по лестнице наверх. Выйдя на второй этаж, пройдите прямо, до угла, и нажмите там в стене кнопку. Потом в конце П-образного этажа выключите компьютер и возвращайтесь опять к «Статуе Свободы». Вы входили в правую дверь, но теперь вам надо будет войти и в левую, уже не запертую. Спускайтесь вниз – и придете в самый натуральный морг с трупами и вечной подземной сыростью. Походите по нему и поищите двустворчатую дверь. Войдя в нее, вы увидите вдалеке пульт компьютера. Нажмите его и развернитесь. Тот самый генератор начнет функционировать на пределе своих возможностей, и перед вашим взором посередине помещения появится светящийся шар. Из-за отсутствия какого-либо выхода вам остается только прыгнуть в него.

Окончание в следующем номере.

Nick Silin

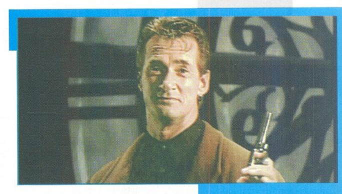
TEX MURPHY: OVERSEER

Операционная система – Windows 95 + DirectX 5.0
Процессор – 486DX4/100 (рекомендуется Pentium 133)
Оперативная память – 16 Мб
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM – 2-х (рекомендуется 8-х)
Необходимо на жестком диске – 70 Мб



RT Soft	РАЗРАБОТЧИК
Robinson Technologies Inc.	ИЗДАТЕЛЬ
апрель 1998 г.	ВЫХОД
ролевая игра с видом сверху	ЖАНР
★★★★★★★★★☆	РЕЙТИНГ

Любители головоломок и загадок по достоинству оценят очередные приключения Текса Мерфи, частного детектива, живущего в двадцать первом веке. Игра предоставляет возможность совершать любые движения, присущие живому человеку. Как настоящему детективу, вам придется шарить по чужим карманам, залезать в офисы, склады, находить и анализировать различные предметы, записки и письма. Не забывайте просматривать и читать все, что нашли. Необдуманные действия, как правило, приводят к гибели. При прохождении пригодится умение играть в шахматы.



УПРАВЛЕНИЕ

Если предмет представляет интерес, то при наведении на него курсор превращается в крест и появляется одно или несколько окон. Шахматная доска означает открыть или закрыть дверь, увеличительное стекло – получить информацию, тумблер – включить или выключить механизм. Если увести курсор в правый край экрана, то появится панель, на которой содержатся все найденные предметы. Если любой из них перенести на лупу, расположенную справа вверху, то предмет можно рассмотреть или проделать с ним какое-либо действие. Также в инвентаре можно соединять различные вещи. Чтобы использовать любой выбранный предмет, щелкните по нему, поднесите к нужному месту и еще раз щелкните. С левого края экрана находится панель, содержащая адреса, по которым можно поехать. По мере продвижения их становится больше. Чтобы отправиться по выбранному адресу, щелкните по его изображению и нажмите кнопку GO. В верхнем краю экрана расположен пульт управления, содержащий кнопки записи, вывода и другие. Внизу находятся кнопки для управления движением с помощью мыши:

1 – посмотреть вниз;
7 – посмотреть вверх;
5 – возврат в нормальное положение;
4 – поворот налево;
6 – поворот направо;
3 – присесть на корточки;
9 – встать на цыпочки;
8 – идти вперед;
2 – идти назад;
0 – перемещение влево;
Del – перемещение вправо;
Пробел – пропустить видеоролик.

Движением можно также управлять с помощью кнопок направлений. Нажатие **Shift** при этом ускоряет движение.

ПРОХОЖДЕНИЕ

TEX'S OFFICE

Выбирайте любые варианты ответов при разговоре с Челси. После беседы вы окажетесь в офисе Текса Мерфи. Включите видеофон, стоящий справа на столе, нажмите на American Info Database (Американская информационная справочная), потом на Dial и Ask About (расспросить). Справа появится блокнот с единственной надписью – «Tex». Дотроньтесь до нее. (В дальнейшем в этом блокноте будут появляться имена разных людей, информацию о которых вам потребуется узнать.) В правом верхнем углу нажмите на Done (сделано) и End Conversation (закончить переговоры). Возьмите факс из аппарата, стоящего слева на черной тумбе, и прочтите его в инвентаре. Откройте нижний ящик тумбы и возьмите заводную

Необдуманные действия, как правило, приводят к гибели





мышку (кому она тут понадобилась?). Справа от тумбы запустите игрушку, которая называется «Для мужчины, у которого все есть». Со стола возьмите книгу «Пособие для частного детектива». Подберите с пола около входной двери журнал «Life», с книжной полки заберите измерительную ленту. В тумбе справа откройте нижний ящик и достаньте письмо. Изучите все предметы в инвентаре. Откройте дверь в спальню и войдите в нее. Поднимите с кровати коробку с игрой. Это запустит видеоролик, в котором Текс познакомится с Сильвией Лински. Ну что ж, перед Тексом стоит непростая задача. Нужно установить истинную причину смерти Карла Лински. Отправляйтесь к Ив Клементс, в полицейский участок.

EVE CLEMENTS (Police Station)

Побеседуйте с Ив, выбирая любые варианты вопросов и ответов, в конце концов она все равно согласится ответить на все ваши вопросы. Тут же этим и воспользуйтесь. Теперь ваш путь лежит в дом Карла Лински.



CARL LINSKY'S HOUSE

Расспросите Сильвию обо всем. Когда она уйдет, подойдите к столику у камина и возьмите с него доску, кости и записку. Сначала прочтите записку и узнайте, как играть в «Black Jack» при помощи домино. На решение следующей головоломки отводится несколько минут. Изучите домино в инвентаре. Сложить кости на доску надо так, чтобы по всем направлениям в сумме количество очков составляло 21. Положите кости в следующем порядке: 4-9-8, 11-7-3, 6-5-10. В моей игре было две семерки (ошибочка создателей игры), хотя на самом деле одну из них компьютер воспринимает как девятку. Решив задачу, вы узнаете код 4-9-8, потом он пригодится. Пройдите на кухню, откройте холодильник и возьмите связку бананов. Слева от входа расположены две двери. Одна ведет в спальню, другая – на чердак. Зайдите в спальню, возьмите со стола записку, откройте средний ящик, достаньте письмо и прочтите найденное. Изучите набор шахмат на тумбочке справа от кровати, откройте тумбочку слева и возьмите адресную книгу. Внимательно ее изучите. Отправляйтесь по адресу, который у вас теперь появился.

Ну что ж, перед Тексом стоит непростая задача. Нужно установить истинную причину смерти Карла Лински

DELORES LIGHTBODY'S HOUSE

Выберите любой путь разговора и спросите Делорес обо всем. (Не забудьте перевернуть страничку в блокноте.) Вернитесь в дом Лински.

CARL LINSKY'S HOUSE

Поговорите с Сильвией. После того как она уйдет, изучите конверт, который вам оставили. Убедитесь в том, что вы просмотрели все. Теперь поднимитесь на чердак. Пройдите направо, по коридору до конца, откройте дверь и войдите в комнату. Включите диктофон, стоящий на столе слева. Откройте второй снизу синий ящик, достаньте и прочитайте письмо. Используя маленький ключ из конверта, откройте желтый ящик с замочной скважиной. Возьмите договор аренды и изучите его. В списке перемещений появился адрес склада Лински. Откройте бюро справа и возьмите кредитный договор. Отправляйтесь на склад.

CARL LINSKY'S WAREHOUSE

Прямо перед входом стоит ящик. Откройте его и достаньте набор предохранителей. Выдвиньте нижний ящик слева от компьютера и возьмите записи. Откройте средний ящик и возьмите факс с инициалами S. F. Подойдите к столу справа от компьютера, откройте сначала средний, потом верхний ящики и возьмите их содержимое. Исследуйте найденные вещи. Отодвиньте доску с объявлениями, стоящую справа. Сорвите висящий на стене листок и прочитайте его. Из надписи «Hip S.O.B.» составьте пароль – Bishop (офицер). Развернитесь и возьмите из желтой коробки письмо Ванды Пек. Переверните подушку,



лежащую на раскладушке, и возьмите снотворное. Справа от стремянки, на стене, откройте медицинскую аптечку. Выньте и изучите ее содержимое. У вас в руках – разорванная карта доступа к компьютеру, но одного куска не хватает. Поднимитесь по лестнице, отодвиньте в сторону коробку, сорвите со стены календарь. Осмотрите сейф, откройте его, набрав известный код – 4-9-8. Выньте все содержимое и изучите его. Отправляйтесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон, вызовите AID и задайте какой-нибудь вопрос. Возьмите из факса ответ и ответьте на звонок видеофона. После разговора вы попадете в North Hill Clinic.

NORTH HILL CLINIC

Поговорите с Арнольдом Штернвудом и расспросите его обо всем. Теперь отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Выбирая любые варианты ответов, задайте вопросы по всем пунктам в блокноте. Езжайте к Делорес Лайтбоди.

DELORES LIGHTBODY'S HOUSE

Спросите у Делорес сначала о S. F., а затем о Сонни Флетчере. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и запросите данные по всем именам из списка. Возьмите ответ из факса и прочтите его. Отправляйтесь к Ив Клементс.

EVE CLEMENTS (Police Station)

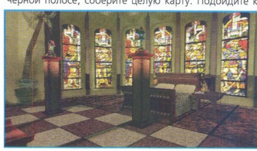
Спросите Ив обо всем, в том числе о Сонни Флетчере. У вас появился его адрес. Самое время посетить Сонни.

SONNY FLETCHER'S APARTMENT

После небольшого диалога Сонни даст вам шахматную фигурку. Пунктом следующего визита выберите склад Лински.

CARL LINSKY'S WAREHOUSE

Изучите фигурку в инвентаре – и вы получите недостающий кусок карты доступа. Сложите все части вместе и рассмотрите их в лупу. Ориентируясь по черной полосе, соберите целую карту. Подойдите к



компьютеру и подсоедините к нему устройство по считыванию карт. Вставьте в него полученную карту. Наберите известный пароль – Bishop (не забудьте переключить клавиатуру на английский язык). Прочтите текст и отправляйтесь в Fresno Office.

FRESNO OFFICE

Поднимите счет из электрокомпании, лежащий у двери. Обратите внимание на три циферблата. Отодвиньте книжные стеллажи и найдите спрятанный за ними сейф. Развернитесь, пройдите вперед, с коробки поднимите органайзер и прочтите надпись на нем. Вернитесь к циферблатам и поверните их. Нужно сделать три разные установки времени, соответствующие временам завтрака, обеда и ужина в органайзере. Первая установка: Сан-Франциско – 6 p.m., Париж – 3 a.m., Сидней – 12 p.m., вторая установка: 5 a.m., 2 p.m., 11 p.m., третья установка: 3 p.m., 12 a.m.,



9 a.m. Из открывшегося сейфа достаньте фотографию и рассмотрите ее. Отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Спросите Ванду о найденной фотографии и езжайте к Сонни.

SONNY FLETCHER'S APARTMENT

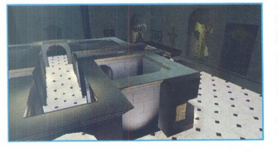
Сонни дома нет, но он оставил для вас письмо. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Прочитайте письмо Флетчера и отправляйтесь на развалины Анасази.

ANASAZI RUIN

Подойдите к трем шестеренкам на стене. Задача состоит в том, чтобы, поворачивая рычагами шестеренки, совместить красные метки на них с метками на стене. Поднимите правый рычаг вверх два раза и средний рычаг вверх пять раз. Возьмите из открывшегося внизу ящика кирпич. Развернитесь, поднимитесь по ступенькам, войдите в комнату. Поднимите кирпич, который лежит за горшками. Спуститесь вниз и загляните в колодец справа. На дне лежит ведро, а в нем кирпич. Поверните налево и вдоль бортика идите вперед. Откройте дверь, пройдите немного вперед и поверните налево. Под щитом с надписью «Private Property» возьмите кирпич. Повернитесь к двери, через которую вы вошли. Справа вдоль стены лежат две слеги, каждая метров по пять в длину. Возьмите их. Войдите в маленькую комнату без двери и поднимите ящик. За стеной, в следующей комнате, возьмите кирпич. Вернитесь туда, где вы взяли слеги. Войдите в дверь слева и у правой стены поднимите крюк. Идите налево, по коридору, пока не найдете горшок. Возьмите его, а

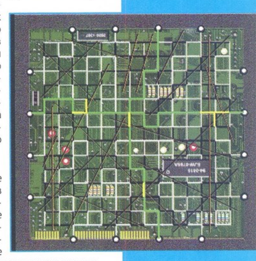


также кирпич, лежащий за ним. Идите дальше и подберите кусок виноградной лозы с черенком. В инвентаре соедините виноградную лозу с деревянным ящиком, потом туда же засуньте заводную мышку. Получится замечательная ловушка для очень глупых змей.

Пройдите вперед до клетчатой стены и рассмотрите ее. В ней явно не хватает кирпичей. Скоро вы сюда вернетесь. Идите к щиту с надписью. Впереди, под деревом, лежит путеводитель. Поднимите его и прочитайте. Поверните назад и слева от ступенек возьмите кирпич. Поднимитесь по лестнице и войдите в комнату. Пройдите в центр зала, поднимите несколько колышков, стоящих пирамидой, сдерните веревку, висящую со стены. Не тяжело, идти еще можете? В одной из стен есть пролом, а в нем на кирпиче лежит очень глупая змея. Щелкните по змее ловушкой и подберите кирпич. В инвентаре соедините веревку и крюк. Идите к колодцу и крюком подцепите ведро. Теперь у вас восемь кирпичей. Вернитесь к клетчатой стене и любым кирпичом дотроньтесь до нее. Дело в следующем: все кирпичи надо расставить в пустых отверстиях так, чтобы они, как шахматные ферзи, не могли побить друг друга. Ответ дам в шахматной транскрипции: a2, b5, c7, d1, e3, f8, g6, h4. Поднимитесь по ступенькам слева и войдите в открывшуюся дверь.

ANASAZI CORRIDOR

Идите вперед по коридору, пока не попадете в круглую комнату. Справа, с пола, поднимите несколько кожаных полосок. Соедините в инвентаре полоски с колышками, затем то, что получилось, соедините с жердями. Теперь у вас есть лестница. Пройдите вперед и посмотрите на противоположный берег. Используйте лестницу, чтобы преодолеть пропасть. Посмотрите, как ловко у вас это получилось. Слева, в углу, поднимите очки и рассмотрите их. Теперь у вас есть кусок изоленты. Повернитесь налево и возьмите часы. Вытащите из них пружинку. Развернитесь и поднимите монетку, лежащую около камней. Подойдите к панели с двумя винтами и открутите их с помощью монетки. Соедините оборванные провода пружинкой и замотайте все изолентой. Вход в лабораторию свободен.



BOSWORTH CLARK'S LAB

Слева, со стены, снимите сигнализатор дыма и выньте из него видеодиск. Обойдите слева пульт управления и оторвите с боковой панели записку и магнит. Прочтите записку и запомните код: Checkmate. Пройдите в глубь лаборатории и из-под раскладушки достаньте видеопроигрыватель. Со стола возьмите пепельницу и изучите ее содержимое. Откройте тумбу с лампой, возьмите проверочное устройство и подсоедините его к компьютеру. Вставьте в проигрыватель видеодиск и посмотрите запись. Обратите внимание на тот момент, когда Кларк исчезает из поля зрения на несколько секунд. Он набирает звуковой код. Запомните его и повторите на панели перед компьютером. Соответствующие цвета таковы: красный, желтый, синий, белый, красный, желтый, зеленый. Возьмите из ящика карту и вставьте в компьютер. Наберите пароль: Checkmate. Посмотрите на монитор и отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

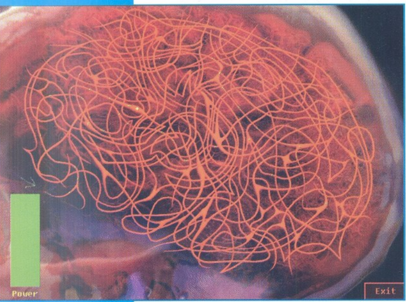
Расспросите Ванду о фотографии, письме, отравленной пешке, Жорже Вальдесе, STG. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон, вызовите справочную систему и пошлите запрос о STG. Возьмите ответ, прочитайте его и отправляйтесь в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Когда Ванда согласится отвечать, спросите ее о Gideon Enterprises, J. Saint Gideon, Frank Schimming. Вернитесь в офис Текса.



TEX'S OFFICE

Возьмите факс от друга, прочтите его и позвоните Френку Шиммингу. Выберите ответ C. Френк повесит трубку. Наберите номер еще раз и выберите ответ B. Спросите Френка по всем пунктам. Езжайте домой к мистеру Гидеону.

J. SAINT GIDEON'S HOUSE

Спросите мистера Гидеона о Жорже Вальдесе и езжайте в магазин шахмат.

RANK AND FILE CHESS SHOP

Поговорите о том, о сем, затем спросите о письме Ванды. Вернитесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Ответьте на звонок по видеофону и поговорите с другом. После разговора вы окажетесь в лаборатории Вол Девис.

VAL DEVIS' LAB

Посмотрите на компьютер слева. Возьмите желтый лист бумаги, лежащий за компьютером, и прочитайте его. Neque – это Gueen. Возьмите шест, стоящий около двери с двумя желтыми знаками. Поверните направо, подойдите к клетке с надписью «Karo». Обратите внимание на ящик около обезьяны. В инвентаре соедините снотворное и бананы. Дайте один банан обезьяне и шестом достаньте ящик. Сохранитесь, так как дальше вы можете погибнуть. Войдите в дверь с желтыми знаками, поверните направо и найдите предохранительную панель. Дотроньтесь до нее набором перемычек. Перед вами сложная схема. Задача в том, чтобы, используя перемычки, создать две непрерывных линии. Одна должна соединять верхнюю и нижнюю стороны, другая – левую и правую. Развернитесь, подберите анализатор, лежащий за креслом, и присоедините его к компьютеру. Вставьте карту и наберите пароль: Gueen. Вернитесь в офис Текса.



Пришло время исследовать все, что вы стащили

TEX'S OFFICE

Поднимите с пола телеграмму от Сонни и прочтите ее. Езжайте к Флетчеру.

SONNY FLETCHER'S APARTAMENT

Поговорите с Сонни. Теперь отправляйтесь в логово мистера Слейда.

BIG SURF LODGE

Сохраните вашу игру. Посмотрите через открытое на кухне окно на ключ, лежащий на столе. В инвентаре соедините магнит с рулеткой и достаньте ключ. Подойдите к стеклянным дверям и ключом откройте их. Посмотрите вперед, на прикованный к кровати кейс. Развернитесь и закройте за собой двери. Слева, на тумбочке, лежит бумажник. Возьмите его, изучите содержимое и положите бумажник назад. Откройте дверь слева. Идите на кухню. Откройте второй ящик сверху, справа от холодильника, и достаньте Библию. Справа от раковины откройте верхний ящик и возьмите пузырек с транквилизаторами. Повернитесь направо и посмотрите на диван. Отодвиньте правую подушку и возьмите карту. Положите подушку на прежнее место. Вернитесь к стеклянным дверям и закройте за собой дверь на кухню. Откройте стенной шкаф, зайдите в него и закройте двери. Возьмите с вешалки одежду и пошарьте по карманам. Повесьте одежду обратно. В этот момент зазвонит телефон. Стойте тихо и незаметно, пока Джим Слейд говорит по телефону. Дождитесь, пока он уйдет на кухню, выйдите из шкафа, закройте за собой двери и бегите в ванную комнату. Отодвиньте занавески, залезьте внутрь, развернитесь и возьмите с крючка одежду. Просмотрите содержимое карманов и повесьте одежду на место. Закройте занавески и присядьте. Подождите, пока мистер Слейд уйдет, и идите к кровати. Ключом отстегните цепочку, заберите кейс и езжайте в офис Текса.

TEX'S OFFICE

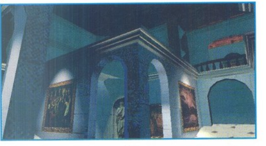
Пришло время исследовать все, что вы стащили. Посмотрите на лотерейный билет и запомните его номер. Исследуйте кейс и наберите шифр: 613-222-731. Небольшой листок из кейса соедините с Библией и посмотрите, что получилось. Нужно заполнить пустые строчки. Из первой фразы возьмите восьмое слово, из второй – двадцать первое, из третьей – двадцать четвертое, из четвертой – четвертое, из пятой – восьмое, десятое и двенадцатое. У вас получится: Post, Office, Box, Number, 969. Теперь прочитайте расшифрованную записку. В инвентаре соедините палетку и карту, которую вы взяли из-под подушки. Вам предстоит найти десять зашифрованных имен. Каждому имени соответствует определенное положение палетки. Расшифрованные имена будут появляться в блокноте. Найдите на палетке отверстие в форме угла, состоящее из трех квадратиков. Примем четыре положения: первое – отверстие справа, второе – отверстие внизу, третье – отверстие слева, четвертое – отверстие вверху. Дам координаты для среднего квадрата. Начало отсчета – верхний левый угол. Положение первое: 14 по горизонтали, 15 по вертикали, имя номер; 13 г., 6 в., имя 1; 20 г., 17 в., имя 10; 17 г., 7 в., имя 2. Положение второе: 17 г., 13 в., имя 9; 13 г., 16 в., имя 5. Положение третье: 1 г., 11 в., имя 8; 6 г., 4 в., имя 4. Положение четвертое: 18 г., 2 в., имя 3; 8 г., 7 в., имя 7. Отправляйтесь на почту.

MILL VALLEY POST OFFICE

После того как возьмете на почте зашифрованный приказ, вы окажетесь в Law and Order Party Lobby.

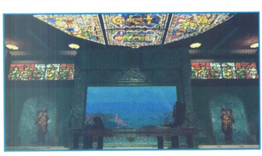
LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Поговорите с охранником и дождитесь, пока он уйдет. В кофейник, стоящий на столике справа, насыпьте транквилизаторы. Не очень-то ловко у вас получилось. Справа от стойки находится комната для мужчин. Спрячьтесь там и посмотрите, как отравится охранник. Откройте одиннадцатый шкаф и достаньте листовку. Рассмотрите зашифрованный приказ и соедините его с листовкой. Нужно сосчитать соответствующие буквы и вписать их в пустые клеточки. У вас получится: MR SLADE PRIORITY TARGET ROBERT KNOTT HIS OFFICE PASSWORD PIRANHA. Прочитайте расшифрованную записку. Откройте пятый шкафчик и возьмите из него памфлет. Попробуйте открыть семнадцатый шкаф. Выйдите в холл, подойдите к лежащему охраннику и поднимите с пола ключ. Пройдите вперед, поверните налево, в закуток. Со столика слева возьмите пропуск, развернитесь и ключом отоприте дверь в кабинет Роберта Нотта. Войдите внутрь.



ROBERT KNOTT'S OFFICE

Включится сигнализация. Повернитесь назад, подойдите к щиту и выключите сигнализацию, набрав код PIRANHA. Встаньте спиной к двери. Отодвиньте правое кресло и поднимите ключ. Посмотрите на его номер. Со стула за столом возьмите записку, а с книжной полки – фотографию Сильвии и Шимминга. Из стола достаньте папку. Просмотрите все, что взяли. Снимите со стены картину с изображением ящерицы и посмотрите на сейф. Сходите в мужскую комнату и ключом откройте семнадцатый шкаф. Возьмите из него записку и прочтите ее. ENOHPELET YM 36647353896 – это значит: мой телефон 69835374663. Вернитесь в офис Нотта. Включите видеофон на столе и наберите номер из записки. Наберите цифры, соответствующие буквам в появившейся фразе – Open Sesame. Получится число 6736737263. Это код от сейфа на стене. Откройте его, достаньте компакт-диск и прочитайте, кому он предназначен. Выйдите из кабинета.



LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Пройдите к центральной двери напротив стойки и, используя найденный пропуск, откройте дверь. Отправляйтесь по неизвестному адресу.

MYSTERY ADDRESS

Посмотрите, как у вас все здорово получается, и не только у вас. В голову Текса что-то добавили. Наверное, мозги... Теперь езжайте в C.A.P.R.I.C.O.R.N.

C.A.P.R.I.C.O.R.N.

Послушайте, что скажет Ванда о компакт-диске. После разговора вы окажетесь в хижине дяди Нотта.

KNOTT'S CABIN

Обратите внимание на металлический ящик, лежащий в аквариуме с пираньями. Отодвиньте картину над аквариумом и вытащите из стены кривой гвоздь. Поднимите полено, лежащее около камина, и идите на кухню. Откройте шкафчик под раковиной и достаньте оттуда зажигалку, откройте шкафчик справа и возьмите разводной ключ. Этим ключом открутите шланг, торчащий из крана. Встаньте спиной к холодильнику и откройте правый шкаф. Достаньте из него веревку. Откройте дверь и войдите в спальню. Присядьте на корточки и вытащите из-под кровати надувную куклу. Исследуйте ее. Вернитесь к аквариуму. Приделайте кривой гвоздь к шлангу и достаньте со дна ящик. Посмотрите, что в нем. Прикрепите веревку к полену. Подойдите к входной двери и щелкните выключателем справа. Откроется люк на крыше.

Отправляйтесь к Тексу в офис. Недалеко же вы ушли. Поговорите с Ноттом. После того как его застрелят, прочитайте в пособии для сыщиков главу о том, как спрятаться от людей с ружьями. Оставайтесь на полу. Подползите к телу и поднимите ключ. Ползите в спальню, ключом откройте стенной шкаф и достаньте оттуда одежду. Нацепите ее на надутую куклу и покажите все это сооружение в окно на веранду, над диваном. У вас есть несколько секунд, чтобы забросить бревно с веревкой в открытый люк на крыше.



Дальше можно порадоваться, какой Текс крутой. Отправляйтесь к нему в офис.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и ответьте на звонок. Потом езжайте к Ив Клементс.

EVE CLEMENTS (Police Station)

Расспросите Ив обо всем, затем отправляйтесь в Fresno Office.

FRESNO OFFICE

Поднимите около двери с пола пакет и посмотрите его содержимое. В инвентаре соедините пластиковую табличку со шрифтом Брайля из пакета. По алфавиту подберите соответствующие буквы. Получится: NEXUS. Езжайте к мистеру Гидеону.

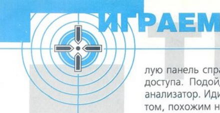
J. SAINT GIDEON'S HOUSE

Поговорите с мистером Гидеоном обо всем, а потом езжайте в NEXUS.

GREG CALL'S LAB (NEXUS)

Оказывается, Тексу не мозгов добавили, а гадость какую-то имплантировали. На доске, чуть слева, возьмите записки и пропуск. Прочитайте все бумаги. Встаньте лицом к входной двери. Вставьте пропуск в прорезь слева. Все ящики открылись. Из ящика номер 216 возьмите колбу с лекарством. Со скамейки возьмите анализатор карточек. Встаньте лицом к двери, щелкните тумблером на стене и посмотрите на бе-

Оказывается, Тексу не мозгов добавили, а гадость какую-то имплантировали



лую панель справа. Отодвиньте ее и возьмите карту доступа. Подойдите к компьютеру и присоедините анализатор. Идите дальше, вдоль стены и за аппаратом, похожим на микроскоп, возьмите пистолет-имплантатор. Двигайтесь дальше, до небольшой ниши, в которой находится инфракрасная машина. В инвентаре зарядите пистолет лекарством из колбы и рассмотрите, что получилось. А получилось самолечение. Включите инфракрасную машину. Квадратик в центре мозга – это имплантант, его нужно уничтожить, введя антиимплантант. Если подводить шприц к нервным окончаниям, то будет появляться синий крестик. Это значит, что можно войти внутрь. Доведите крестик до имплантанта – и вы здоровы. Нужно успеть сделать это до тех пор, пока вакцина не испортилась. Ее силу показывает полоса слева, внизу. Избегайте встречи с бегающими пожирателями антиимплантантов. Достаточно короткий путь показан на рисунке зелеными точками. Поговорите с неизвестным другом. Изучите содержимое конверта, который он вам дал. Вставьте в анализатор карточку и наберите код: Gambit. После того как вы прослушаете рассказ, окажетесь в Law and Order Party Lobby.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Посмотрите на мониторы службы безопасности и пройдите в открытые двери.

RECEPTION HALL

Поверните налево и возьмите подставку для нот (пюпитр). Изучите ее в инвентаре. Прикрепите к пюпитру памфлет и поднесите все это к видеокамере над дверью. Подойдите к стойке и заберите китайские палочки. Отдерните штору справа от стеклянных дверей. Поковыряйтесь палочками в приемнике карт и положите в него нагрудный пропуск.

JOHN CLAUS' LAB

Поднимите с пола записку и прочитайте ее. Возьмите со стола фотографию и рассмотрите ее. Откройте верхний ящик стола и достаньте оттуда памятку. Поверните направо, пройдите за кушетку и включите плейер. Откройте справа средний ящик и возьмите фотографию кошки. Рассмотрите ее. Из кусочков сложите целую карту. Два больших треугольника разложите по нижним углам. Средний треугольник – между ними, углом вниз. На него поставьте два квадрата. В верхние углы положите два маленьких треугольника. На тумбе справа стоит стакан. Достаньте из-под него лист бумаги и прочитайте. Выйдите из лаборатории.

Избегайте встречи с бегающими пожирателями анти-имплантантов

RECEPTION HALL

Поверните налево. На телефоне, стоящем на тумбочке, наберите 107. Выйдите в холл.

LAW AND ORDER PARTY LOBBY

Подойдите к стеклянным дверям и откройте их нагрудным пропуском. Отправляйтесь в офис Текса.

TEX'S OFFICE

Включите видеофон и прослушайте оставленное сообщение. Езжайте в шахматный магазин.

RANK AND FILE CHESS SHOP

Для вас есть послание. Прочтите надпись на мониторе и отправляйтесь в San Tomas Mission.

SAN TOMAS MISSION

Посмотрите на лифт, находящийся справа впереди. Поднимите камень, лежащий около желтой метлы. Поверните направо, откройте продолговатый оранжевый ящик и возьмите из него перочинный нож. Пройдите вперед пару шагов. Отодвиньте коробки на второй полке, откройте щиток. Включите лифт, нажав красную кнопку. Подойдите к лифту. Сохраните свою игру. Слева, на стене, кнопка вызова лифта. Нажмите ее. Посмотрите, что в жизни бывает. В разговоре со Слейдом выберите следующие варианты ответа: B-A-C-B-C-A-E-B-B.

После этого Тексу немного приведут лицо в порядок, и он окажется в спальне мистера Гидеона.

J. SAINT GIDEON'S BEDROOM

Возьмите со скамейки схему системы безопасности и изучите ее. Поверните направо и поднимите гриф от гантели. Обойдите кровать, откройте красную коробку, стоящую на полу. Достаньте из нее набор шахматных фигур. Обратите внимание на то, как расположены шахматные фигуры на колоннах по всей комнате. Поставьте фигуры на шахматный столик и расположите их в том же порядке и такой же ориентации. Порядок такой: a7, Ф c1, Кр c8, Л f1, К g7, С h4. Поле a1 – черное, смотрит на вас. Буквы – справа, цифры – слева. Войдите в открывшиеся двери. Развернитесь и нажмите кнопку справа. Вы опуститесь в галерею.

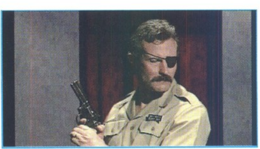
J. SAINT GIDEON'S GALLERY

Обратите внимание на люстру. Развернитесь, нажмите выключатель слева. Люстры опустятся. Повернитесь к лестнице и сдерите с правого и левого пролетов перила. Соедините их с грифом. Получившимся длинным шестом дотроньтесь до люстры. Сохраните игру. Идти можно только поверху, так как пол находится под напряжением. Пройдите в дальний правый угол, развернитесь и посмотрите налево, вниз. На стене находится красная панель системы безопасности. Откройте ее и нажмите кнопку. Спрыгните вниз и пройдите к двери, пользуясь найденной схемой. Она состоит из поля четыре на четыре. Пронумеруйте квадраты снизу вверх от A до D, слева направо от 1 до 4. Итак, вы спрыгиваете на квадрат C3. Перейдите на B2, развернитесь и смотрите на C3. Когда он в третий раз загорится, идите на A2. Смотрите на A1. Когда он загорится, идите на C2. Повернитесь к C1 и идите на него, когда он погаснет. Повернитесь к D1. Когда он погаснет, встаньте на него и повернитесь направо. Когда пол перед вами погаснет, идите к двери, быстро ее открывайте и выходите.

J. SAINT GIDEON'S HALLWAY

Поверните направо и по коридору идите до тех пор, пока не увидите компакт-диск на скамейке.





Возьмите его и идите прямо, до двойных дверей. Откройте их и входите.

J. SAINT GIDEON'S STUDY

Пройдите налево, в дальний угол, и на верхней полке найдите и откройте дверцу из фальшивых книг. Возьмите металлический крест. Развернитесь, подойдите к мечу, нарисованному на противоположной стене, и дотроньтесь до него крестом. Положите крест в левый нижний угол. Возьмите из открывшейся справа ниши пропуск. Подойдите к полукруглому столу и опустите в фигурку динозавра монетку. Поднимите выпавший ключ. Вернитесь в коридор, поверните налево и идите, пока не упретесь в дверь. Откройте ее найденным ключом.

J. SAINT GIDEON'S GAME ROOM

Возьмите с бильярдного стола все шары, какие можно взять; всего восемь штук. Поиграйте в автомат в правом дальнем углу. Подойдите к камину, со столика возьмите головоломку и решите ее. Тогда на обратной стороне вы сможете прочесть коды ко всем картам. Выйдите в коридор.



J. SAINT GIDEON'S HALLWAY

Вернитесь к двери в галерею и идите дальше. Поверните налево и подойдите к панели доступа. Введите код в соответствии с номерами и цветом бильярдных шаров. Красный – 1, зеленый – 2, черный – 3, оранжевый – 4, малиновый – 5, синий – 6, фиолетовый – 7, желтый – 8. Откройте дверь и входите.

J. SAINT GIDEON'S CONTRO; ROOM

Посмотрите на экраны и на компьютер. Откройте дисковод и вставьте первый диск. На компьютере лежит второй диск. Достаньте его и вставьте в дисковод. Развернитесь и воткните синий пропуск в считывающее устройство на стене справа от двери. Выйдите, по коридору идите в галерею и поднимитесь на лифте.

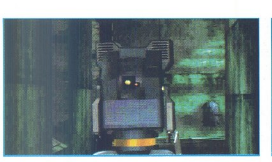
ALCATRAZ CELLS

Как это вас сюда занесло? Отодвиньте одну из кроватей от стены и попробуйте разобрать кирпичи. Задача довольно проста. Нужно сделать так, чтобы в стене образовалось очерченное отверстие без выступов и провалов. Кирпичи можно поворачивать. Пролезьте в дырку и поднимите кирпич около нее. Снимите цепь с крюком с кровати. Слева, за решеткой на перилах, висит поднос. Киньте в него камнем. Подтяните цепью с крюком упавшую скатерть. Подберите изоленту. Возьмите лазерный резак и пережгите решетку. Теперь – внимание, любая встреча с друидом приведет к гибели. За решеткой поверните налево и войдите в первую открытую камеру. Снимите со стены проволоку и сделайте на конце крючок. Развернитесь и дождитесь, пока друид не пролетит справа налево. Идите за ним, соблюдая большую дистанцию. После поворота, справа за решеткой, на полу лежит ключ. Достаньте его, отоприте двери и войдите внутрь. Пройдите пару шагов, поверните налево и отодвиньте перевернутый стул. Возьмите из-под него газовую маску. Идите вперед, откройте ключом дверь справа и возьмите с пола карту. Развернитесь и откройте двойные двери впереди.

Идите по левой стороне, зайдите в третью открытую камеру. В ней возьмите ключ от блока D. Выйдите и посмотрите налево, на потолок. Там висят газовые баллоны. Поверните направо и подойдите к металлической двери. Откройте ее ключом. Как только войдете, развернитесь. Откройте щиток справа от двери. Поставьте рычаг в положение 10. Идите по коридору, пока не найдете камеру, которую вы открыли. Из коробки достаньте таймер и взрывчатку. Выйдите из камеры и спускайтесь по лестнице. Внизу сразу откройте дверь справа. Поднимите зеленый мешок с мусором и исследуйте его содержимое. Теперь у вас есть старый воздушный фильтр. Идите дальше и поверните в первый поворот направо. Откройте дверь в конце и поднимите гайковерт. Развернитесь, поверните направо и подойдите к вентилятору. Попробуйте открыть ящик под ним. Появится друид. Чтобы он вас не тронул, зажмурьте глаза. Откройте ящик гайковертом и идите направо.

Когда увидите впереди две коробки, отодвиньте их, присядьте на корточки, чтобы вас не увидел охранник, и по правой стене проползите за коробками. Когда минуете вторую цепь, встаньте и возьмите с коробки отвертку. Опять присядьте и ползите назад, к открытому ящику. Помните, где висит газовый баллон? Сходите и открутите его отверткой. В инвентаре соедините газовый баллон с взрывчаткой. Обмотайте все это изолентой и прикрепите к воздушному фильтру. Положите это сооружение в ящик. Прилетит друид и заберет вашу бомбу. Не забудьте зажмуриться. После того как прогремит взрыв, идите в комнату охраны. Возьмите со стойки массажную расческу и снимите с нее клок волос. Вставьте пропуск в считывающее устройство около двойных стеклянных дверей. Пройдите по коридору до анализатора ДНК и положите на него клок волос. Теперь нужно ввести в компьютер имеющиеся карточки. Поворачивайте их, подносите к черной щели и отпускайте. Когда карта уедет, наберите соответствующий ей пароль. A-QUEEN, B-DRAW, C-CASTLE, D-GAMBIT, E-BISHOP, F-RESIGN, G-CHECKMATE, H-KNIGHT. Теперь придется сыграть в шахматы с мистером Гидеоном. Нажимая кнопки слева, вы выбираете ход, справа – делаете его. Последовательность ходов такая: Rd1, Rxe7, Qxd7, Bf5, Bd7, Bxe7. Вот она, победа! Посмотрите видео, и вы узнаете, что частные детективы носят шляпы и почти никогда не ездят с незнакомцами.

Частные детективы носят шляпы и почти никогда не ездят с незнакомцами







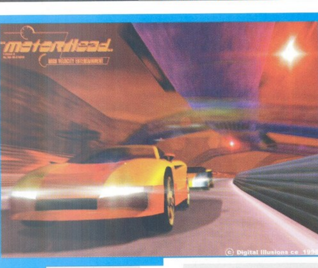
Павел Мизинов

MOTORHEAD

РАЗРАБОТЧИК	Gremlin Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Digital Illusion
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	аркадный автосимулятор
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆☆

PC CD ROM

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 90 (рекомендуется Pentium 200 и выше)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеокарта – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб с 3Dfx-ускорителем)
Свободного места на винчестере – 100 Мб



Наконец-то вышла игра, которая в корне отличается ото всех остальных игр такого типа. Во-первых, она сделана с учетом новейших компьютерных технологий. А во-вторых, она способна хорошо работать даже на простой видеокарте так же, как и с 3Dfx, что очень обрадует большинство игроманов.

К основным достоинствам игры MotorHead можно отнести наличие в игре современных скоростных автомобилей, оригинальность трасс, выполненных в футуристическом стиле грядущего XXI века, удобный интерфейс. В MotorHead вы сможете выбирать из нескольких видов игры. На высоком уровне находятся графика и звук. Поддерживается любое разрешение экрана (от 320x200 до 1280x1024). Даже имея простейшую видеокарту, вы сможете насладиться следующими спецэффектами: вспышки, дымка, туман, реальный свет фар и фонарей, следы от шин (этим, правда, уже никого не удивишь), искры и многое другое. А уж используя 3Dfx... Впрочем, что рассказывать, поиграйте сами.

МЕНЮ

Типы гонок для одного игрока следующие:

quick race – «быстрые гонки»: вам не придется выбирать трассу и машину, все это установится по умолчанию;

single race – нажмите сюда, выберите трассу, автомобиль, и вперед;

league race – игра в лиге (чемпионат). Вы должны прийти первым, вторым или третьим на заданном количестве трасс;

time attack – вы ездите в гордом одиночестве по выбранной вами трассе на время;

ghost mode – вы ездите в режиме «привидения», то есть ваш автомобиль сможет проезжать сквозь машины соперников.

Основное меню настроек:

personal options – здесь вы сможете себе выбрать имя, команду, цвет машины и другие ненужные вещи;

graphics options – настройка разрешения экрана, качество текстуры и прорисовки машины, а также другие параметры, которые помогут вам достичь игры «без тормозов»;

control options – настройка клавиш управления на клавиатуре или мыши, калибровка джойстика и назначение его кнопок, калибровка рулевого управления и педалей к нему;

difficulty – выбор уровня сложности: easy (легкий), medium (средний), hard (тяжелый).

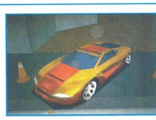
из-за резины машины могут по-разному вести себя при поворотах на большой скорости, поэтому следует выбирать себе машину с хорошим качеством резины

АВТОМОБИЛИ

Автомобили будут оцениваться по девятибалльной шкале по трем параметрам: скорость, приемистость, резина. Под скоростью подразумевается максимально достижимая скорость машины. Под приемистостью подразумевается то время, за которое машина наберет скорость от 0 до 100 км/ч (чем больше балл, тем меньше время разгона). Под резиной подразумевается то, какого качества шины стоят на данном автомобиле (чем выше балл, тем лучше качество резины). Кстати говоря, из-за резины машины могут по-разному вести себя при поворотах на большой скорости, поэтому следует выбирать себе машину с хорошим качеством резины.



Adder Mk2: скорость – 3; приемистость – 3; резина – 4. Из самых первых трех открытых для игры автомобилей этот самый лучший, так как у него неплохое соотношение параметров.



ASC: скорость – 4; приемистость – 2; резина – 1. Не очень хороший автомобиль, так как резина отвратительная и на поворотах его заносит. С места на нем никого не обойдешь.

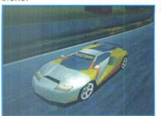


Resonic: скорость – 2; приемистость – 3; резина – 3. Слабый автомобиль. Настоятельно рекомендую не использовать его на трассе.

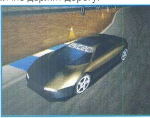


Python V12: скорость – 5; приемистость – 4; резина – 3. Хорошая машина, очень устойчивая

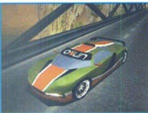
и приемистая, что для начала неплохо.



ASC II: скорость – 4; приемистость – 3; резина – 6. «Старший брат» ASC. Не особо превосходит его по скоростным и разгонным данным, но вот что похвально – резина хорошая и автомобиль отлично держит дорогу.



R-Build 2: скорость – 5; приемистость – 3; резина – 3. Нельзя сказать об этом автомобиле, что он хорошо отлажен, но соперничать на нем можно.



Kobra X3: скорость – 7; приемистость – 7; резина – 8. Идеальный вариант для уверенной скоростной езды. Особенно хорош для новичков, так как опытные гонщики могут ездить, проходя повороты без потерь. Это еще не идеальный вариант, но первым приходить к финишу на нем реально.



Avalanche: скорость – 6; приемистость – 9; резина – 4. Главное на этом автомобиле – четко держать повороты, чтобы не терять на них время. Сначала нужно со старта исхитриться и обогнать соперников, а потом стараться не пропускать их вперед.



Titan: скорость – 8; приемистость – 5; резина – 4. Скоростной-то он скоростной, но так же, как и следующий (последний) автомобиль, сложен в управлении. Да и с места на нем мало кого обгонишь.



Serpent: скорость – 9; приемистость – 9; резина – 6. Это суперскоростной автомобиль, но на дороге с ним очень трудно справиться, так что не советую выбирать его новичкам. На этой машине очень легко обгонять соперников со старта.

ТРАССЫ

В этой игре все трассы взяты с ныне существующих оригиналов, только переделанные под модель трасс XXI века.

Goldbridge: протяженность трассы 2 818 метров. Она проложена в штате Миннесота (США). Очень красивая трасса. Как видно, все дело происходит ночью где-то в пригороде Миннесоты. Трасса не осложнена особо опасными поворотами. Хотя в самом начале будет один неприятный поворот, поэтому сразу после старта держитесь левого края дороги.

RedRock: протяженность трассы 4 725 метров. Она проходит в штате Аризона (США). Малоприятная трасса: осложнена коварными поворотами и объездными участками. Поэтому, когда увидите впереди себя раздвоение дороги, то старайтесь проехать по левой стороне, не ошибетесь. Это самая длинная и «мучительная» трасса.

NeoCity: протяженность трассы 4 270 метров. Она проходит в штате Калифорния (США). Легкая трасса без сложных поворотов. Не особо красивая, но приятная. Хотя, если сильно гнать по ней на быстрой машине, то не обойдется без аварии.

Atlantika: протяженность трассы 3 274 метра. Она проходит во Франции, в провинции под названием Бретань. Красивая трасса, и если приспособиться к ней, то очень легкая. Хотя на первый взгляд вам она такой не покажется из-за обилия поворотов. Еще одна особенность – здесь часто перекрыта дорога, поэтому приходится объезжать преграды по малоприятным местам.

RuhrStadt: протяженность трассы 2 495 метров. Она проходит в городе Хессен, в Германии. Самая отвратительная трасса: постоянные объезды, ничего не понятно, кошмар какой-то! За каждым объездом вас ждет какая-нибудь пакость, поэтому снижайте скорость и следуйте указателям, если они вообще будут. Напоминает московские дороги, закрытые на капитальный ремонт.

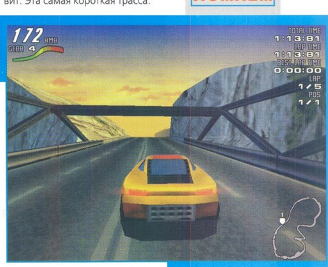
Olympos: протяженность трассы 4 393 метра. Она проходит в городе Крете, который расположен в Греции. Очень приятная скоростная трасса, но есть и опасные повороты (их всего два), которые нужно проходить притормаживая, на маленькой скорости (примерно на 70–80 км/ч). Также есть и объезды, но они не доставят вам неприятностей.

NolbyHills: протяженность трассы 4 269 метров. Она проходит в городе Сунсвал, который расположен в Швеции. Очень гладкая скоростная трасса. На ней нет ни одного сложного поворота или объезда. Сама трасса очень красивая. Радует и то, что гонка по ней проходит днем.

OkkunSpeedway: протяженность трассы 2 080 метров. Она проходит в штате Техас (США). Так же, как и трасса NolbyHills, очень приятная и без опасных поворотов, хотя есть одни маленький объезд, который, правда, очень легко проходить, поэтому неприятностей он вам не доставит. Эта самая короткая трасса.

За каждым объездом вас ждет какая-нибудь пакость, поэтому снижайте скорость и следуйте указателям, если они вообще будут

КОДЫ ПАРОЛИ СЕКРЕТЫ смотрите в рубрике ЛОМАЕМ





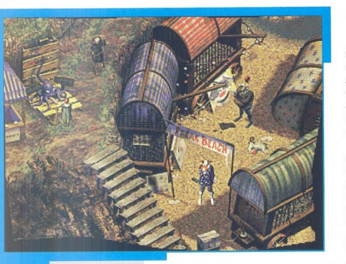
Леонид Векшин, клуб «Game Galaxy»

SANITARIUM

РАЗРАБОТЧИК	ASC Games
ИЗДАТЕЛЬ	DreamForge Entertainment
ВЫХОД	май 1998 г.
ЖАНР	квест с элементами RPG
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★★☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – 2 Мб (рекомендуется 4 Мб)
Привод CD-ROM – 4-х (рекомендуется 8-х)
Необходимо на жестком диске – 80 Мб





Вы держите в руках коробку с истинным шедевром гибридизации. Sanitarium более чем удачно соединяет в себе и шикарный квест, и затягивающую ролевую игру. Все это дополняется невероятно детализированной графикой и огромным количеством персонажей (более ста). Добавив к этому многочисленные анимационные ролики, гнетущую, т. е. полностью соответствующую атмосфере игры музыку и голоса профессиональных актеров, можно с полной уверенностью сказать, что игра не зря занимает целых три диска, что скоро станет нормой, если не минимумом.

Не менее привлекателен и ее сюжет – незадачливый американский обыватель невесть каким образом оказывается в психушке, или в «санатории», как его ласково величают хозяева. Как бы ни называлось, место все равно поганое – мрачная темная башня, клетушки с пациентами, молотящими головой об стену, бесконечные провода и таинственные нянечки и медбратья. Вот в такой обстановке и одолело нашего героя любопытство относительно предыдущей своей жизни, все воспоминания о которой у него отбило (или отбили). Итак, отбросив все колебания, парень шагнул за пределы своего «люкса»...

Американский обыватель невесть каким образом оказывается в психушке, или в «санатории», как его ласково величают хозяева. Как бы ни называлось, место все равно поганое

ЧАСТЬ 1: ПОБЕГ ИЗ ПСИХУШКИ

Выйдя из камеры, идите налево и поверните выключатель, чтобы вырубить сигнализацию. Войдите в камеру справа от вашей и возьмите полотенце. Поднимитесь по лестнице и поговорите со всеми, кого встретите. Затем пойдите направо и, использовав полотенце на кабеле, переберитесь на площадку с наблюдательной будкой и войдите внутрь. Взгляните на сейф и в выдвижной ящик. Осмотрите видеоаппаратуру и воткните провода в гнезда соответствующих цветов. Включите питание и нажмите кнопку Play. Посмотрите видеозапись, пока короткое замыкание не прервет ее. Откройте сейф и возьмите ключ. Еще раз загляните в ящик и прочитайте записи. Выйдите из будки и нажмите на кнопку, включающую выдвижной мост. Перейдите по нему к статуе, используйте на нее найденный ключ и насладитесь мультфильмом.

ЧАСТЬ 2: ЗАМОЧИТЬ МАМАШУ

Оказавшись на свободе, поговорите с Billy, Jessie и Meg. Прочитайте надпись у входа в церковь и, зайдя внутрь, прочитайте все записи, имеющиеся внутри. Выйдите из церкви и вновь поговорите с Billy и Jessie. Сыграйте с ними в «крестики-нолики». Идите в городскую ратушу (Town Hall) и прочитайте всю имеющуюся там писанину. Перейдите на другую сторону реки по мосту и загляните в домик. Прочтите газетную вырезку и дневник.

Вернитесь на пляж и поговорите с Timmy. Пойдите пообщайтесь с Marty (мальчик в красной бейсболке у входа в магазин).

Идите на кладбище. После анимационного ролика осмотрите могильные надгробия и поговорите с детьми (Dennis, Derek, Eileen, Lumpy и Marcus).

Зайдите в кладбищенскую постройку и возьмите ломик.

Вновь поговорите с Dennis'ом и поиграйте с ним в прятки. Найдите всех пятерых ребят (один в церкви, один на дереве за церковью, под кроватью в доме за мостом, за бочками рядом со школой, в школе). Для того чтобы войти в школу, вам понадобится ломик.

Вернитесь в центр города и вновь поговорите с Dennis'ом. Поговорите с Eileen (девочка возле статуи) и возьмите ее лопатку. Вернитесь на кладбище и раскопайте могилу с именем C. Driscoll.

После ролика вновь поговорите с Dennis'ом, чтобы получить ключи от магазина.

Откройте магазин и возьмите внутри пустую канистру.

Возьмите игрушку «кузнечик» и идите к сломанному мосту. Перепрыгните на другой берег с помощью «кузнечика». Поговорите с Maria, затем щелкните на замок. Введите код 451 – ворота откроются.

Заходите внутрь на тыквенную плантацию. Возьмите косу около грузовика и идите прямо через грядки, отбиваясь от птиц косой. Добравшись до середины поля, расправьтесь с враждебными тыквами и их предводителем.

Откройте ворота и осмотрите старый грузовик. Откройте его капот и возьмите соединительный кабель. Зайдите в сарай и поговорите с Мамашей (Mom). Перед тем как выйти из сарая, возьмите гаечный ключ. Вернитесь на тыквенную плантацию и вновь поговорите с Maria.

Используйте гаечный ключ на шланге рядом с ратушей. Возьмите камень около церкви и киньте его в колокол. Вернитесь на пляж и возьмите удочку. Используйте резиновый шланг на машине, чтобы откачать бензин себе в канистру.

Идите к мосту и выловите удочкой металлический крест. Вернитесь на тыквенную плантацию и заправьте бензином электрогенератор. Положите крест

на металлическую болванку рядом с генератором. Подключите один конец имеющегося у вас кабеля к генератору, а другой к кресту. После гибели Мамаши выйдите из сарая и поговорите с девушкой, стоящей у моста.

ЧАСТЬ 3: СВЯЩЕННАЯ МИССИЯ

Подойдите к фонтану и поговорите с симпатичной девушкой. Зайдите в церковь с Norman'ом и со священником. От последнего вы получите «священную миссию».

Идите в дом в правой части экрана, поговорите с Dr. Morgan'ом и возьмите записи на столе. Выберите диск Belladonna in a Flat (красный) и посмотрите на реакцию старика. Выйдите из дома и идите к тому месту, где сидит старик. Возьмите на скамье святой символ. Вернитесь в церковь и отдайте его священнику. Получив взамен метлу, идите к дому старика и откройте ею распределительную коробку. Соедините все трубы так, чтобы вода попадала исключительно в третью трубу (см. рис 1). Вернитесь к фонтану и вновь поговорите с девушкой. Взгляните на свое отражение в фонтане.

ЧАСТЬ 4: ЦИРК ДУРАКОВ

По прибытии на остров поговорите с Antonio Baldini и получите от него билет на игру Squid Squash. Идите к вагончику в левой части экрана и осмотрите пустые бутылки. Поговорите с Wilbur Smith'ом и получите от него полную бутылку.

Поговорите с Carl Rice'ом и сыграйте в Squid Squash. Взамен получите еще три билетика. Сыграйте в Knock Down, чтобы заработать еще три билета. Возьмите на земле колышек для боулинга. Поиграйте еще, пока не наберете минимум 10 билетиков. После этого идите вправо и поговорите с Sean'ом.

Возьмите канистру с маслом рядом с костром и поговорите с Collin и Martha O'Leary. Теперь идите в большой шатер и поговорите со всеми.

Jennifer Lang/Inferno научит вас «огненному дыханию» в обмен на горючее. Отдайте ей бутылку со спиртом. Отдайте колышек Lefty-жонглеру. Взамен получите красный жонглерский шарик. Помогите Meano Geno доказать свою любовь к Inferno, посоветовав ему сделать татуировку. Перед тем как выходить из шатра, поговорите с Baldini и тремя клоунами Trixie, Simon'ом и Flipper'ом.

Вернитесь к вагончику и вновь поговорите с Geno. Возьмите иглу со стола, пока Wilbur не смотрит в вашу сторону.

Идите на пляж и поговорите с Zippy, Matt'ом и Ashley, близнецами-уродцами. Поговорите со Stuart Limpkin'ом и дайте ему 5 билетиков за проход на пляж уродов. Поговорите с Pret-zool и с Timber. Используйте иглу на замке, чтобы освободить его.

Идите влево и используйте масло на рычаге. Поверните его и идите к карусели. Покатавшись, идите налево и поговорите со Spanky-клоуном. Положите ему на голову красный мячик.

Поговорите с Oliver Tweed'ом и дайте ему оставшиеся 5 билетиков. Зайдите в Дом Ужасов. Возьмите кусочек разбитого зеркала. Поговорите с Лепреконом и поднимитесь по лестнице в шатер. Попросите Lady Ivanna предсказать вам судьбу, после чего вы телепортируетесь в главный шатер. Вновь поговорите со всеми и вернитесь туда, где сидел Sean.

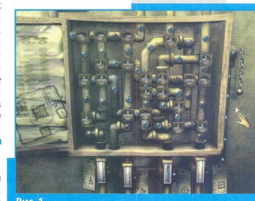
Посмотрите на нору и прыгните внутрь.

ЧАСТЬ 5: ПЕЩЕРА

Положите осколок зеркала на прутики, используйте палку на огне и войдите в пещеру. Внутри пещеры продвигайтесь очень медленно, уворачиваясь от падающих камней и щупалец, которые следует прижигать факелом. В конце пещеры убейте главного монстра, плюнув ему в глаз огнем три раза. Выйдите из пещеры.

ЧАСТЬ 6: УСАДЬБА

Посмотрите на стены, поднимитесь по лестнице и понаблюдайте за призраками. Войдите в кухню, затем поднимитесь на второй этаж. Идите на север и возьмите медный ключ в спальне. Спуститесь вниз и откройте ключом старинные часы. Выставьте время на часах на 6 вечера. Войдите в кабинет и возьмите серебряный ключ и видеокассету. Поднимитесь наверх и просмотрите кассету с помощью видеомагнитофона. Откройте дверцу слева серебряным ключом. Поднимитесь на третий этаж и возьмите золотой ключ, лежащий рядом с медведем. Воспользуйтесь батутом, чтобы перепрыгнуть через баррикаду. Отоприте сундук золотым ключом и возьмите куклу. Выйдя из комнаты, следуйте за Max'ом. Идите в спальню и отдайте куклу Sarah.


Рис. 1

ЧАСТЬ 7: ЛАБОРАТОРИЯ

Выйдите из комнаты и поднимитесь по лестнице. Идите в кабинет направо и присмотритесь к картине. Вытащите клапан, торчащий сзади, и выйдите из кабинета. Идите налево и вверх по лестнице. Вставьте клапан в стену и поверните его. Это активизирует машину с еще одной головоломкой. Взгляните на фотографию и представьте, что механизм есть не что иное, как часы с восемью пронумерованными позициями и четырьмя стрелками (у трех на конце есть контакт, а у одной – нет). Для того чтобы решить эту головоломку, крутите колесо до тех пор, пока стрелка без контакта не встанет в позицию 1 (см. рис. 2). Потяните за ручку. Теперь переведите стрелку в позицию 2, 3, 4 и т. д. до восьмой, каждый раз дергая ручку. В конце концов замки раскроются, и шар встанет на место.


Рис. 2

Теперь можете зайти в лабораторию. Подойдите к столу, прослушайте и прочитайте все, что на нем лежит.

Теперь взгляните на доски. На каждой из них из заглавных букв предложений должны быть составлены следующие слова (см. рис. 3):

1-я: KEY HIDES TO;
2-я: THE YOUTH;
3-я: SALVATION.

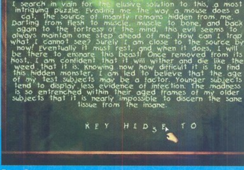


Рис. 3

Щелкните на панель сигнализации и введите следующее предложение:

YOUTH HIDES THE KEY TO SALVATION.

Выйдите из лаборатории.

SANITARIUM

ЧАСТЬ 8: УЛЕЙ

Сразу после начала игры возьмите ремень безопасности. Идите вниз и влево и поговорите с Graven'ом. Получите от него информацию, в том числе пароль для входа в его лачугу. Идите туда, введите пароль и возьмите внутри молоток и гвозди. Выйдите из лачуги и идите в дом с печью. Зайдя внутрь, используйте молоток на залатанной трубе. Черви отползут от мехов, освободив вам проход. Используйте меха, чтобы убить червей. Возьмите коготь одного из них и идите к контрольной панели. Здесь вам необходимо решить еще одну головоломку (см. рис. 4). На теле стрекозы имеются кнопки 1, 2 и 3, используемые для переключения крыльев. Также вам понадобятся кнопки A и B и два диска C и D. Используйте диски для вывода в левой части прибора различных цветных знаков. С помощью кнопок на стрекозе вы должны подобрать на одном из ее крыльев цветной значок, соответствующий выбранному с помощью дисков. Всякий раз, когда у вас получается совпадение, дергайте рукоятку E и нажимайте кнопку A или B в зависимости от того, на каком крыле совпал значок. Продолжайте до тех пор, пока дверца печи не закроется.

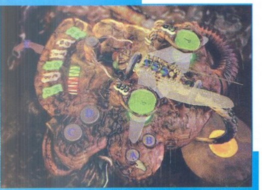
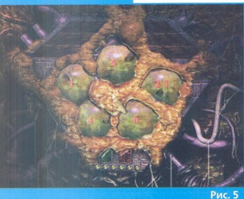



Рис. 4


Рис. 5

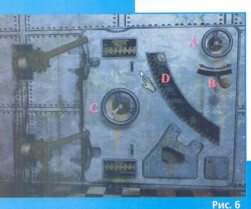
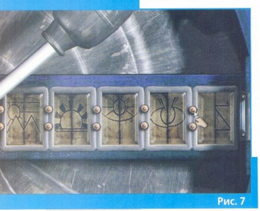


Рис. 6


Рис. 7

Идите обратно в лачугу и поговорите с присутствующим там персонажем. Спросите его об обновлении системы безопасности. Получив ответ, идите вверх и возьмите еще один коготь.

Идите в лачугу к Graven'у и поговорите с ним о печи. Он попросит у вас доказательства, а также даст информацию о том, как получить допуск к системе безопасности.

Идите к посту повышения уровня безопасности. С вас потребуют доказательства достаточного возраста. Возьмите один из когтей и положите его в центр желтого круга. Вам тут же повысят уровень безопасности.

Идите к Улью и зайдите внутрь. С помощью когтя срежьте одну из бутылок, висящих внутри, и отнесите Graven'у в качестве доказательства. Он впустит вас в хижину Gromma. Зайдите внутрь и вытащите из-под подушки ключик. Откройте им дверцу над кроватью, возьмите звуковой генератор и используйте его на предмете, плавающем в желтой жидкости.

Телепортировавшись в Улей, поговорите с червеподобным созданием и пощелкайте на все клетки. Запомните мелодию и идите влево. Чтобы открыть дверь, вам необходимо набрать своеобразный код. Нажимайте на жуков (см. рис. 5) в следующем порядке: левый, правый, правый, нижний слева, верхний, нижний справа. Зайдите в открывшуюся дверь и оттуда идите направо к еще одной твари. Используйте инструменты на механизме. Взяв отвинченную деталь, идите вниз и используйте звуковой генератор, чтобы покинуть улей. Идите к Graven'у. Когда вы будете переходить мостик, последний дезинтегрируется, и вам придется бросить Graven'у деталь через пропасть. Вернитесь в Улей, но теперь идите влево и вверх по веревке от того места, где отвинтили первую деталь. Подойдите к устройству со множеством кабелей и включите его. Активируется портал, в который вам, собственно, и нужно запрыгнуть.



ЧАСТЬ 9: МОРГ И КЛАДБИЩЕ

Чтобы открыть дверь морга, вам надо разобраться со сложными засовами. Подойдите к ней вплотную (см. рис. 6) и поверните три раза колесо, пока шестерня D не достигнет верха. Теперь дерните ручку B влево. Повторите еще два раза, а затем еще три раза, но уже дергая ручку вправо. Теперь поверните колесо C. Дверь откроется. Выходите из морга.

Идите направо и возьмите на столе бюст, спички и урну с полки возле двери. Швырните бюст о стену рядом с книжным шкафом пару раз, чтобы пробить ее. Возьмите U-образную трубу и поверните паровой клапан.

Теперь идите в здание с печью напротив морга. Возьмите гаечный ключ из ящика с инструментами. Воспользуйтесь панелью управления печью, включите ее и откройте печную дверь. Положите тело номер 7 в печь и сожгите его. Откройте печь и возьмите стеклянный глаз. Соберите пепел в урну.

Идите обратно в коридор и используйте гаечный ключ на трубах. Вставьте U-образную трубу вместо вынутого куска. Морг прогреется, и вы сможете войти внутрь.

Освободите старика из ящика номер 5 и поговорите с ним. Откройте ящик номер 7 и используйте на нем стеклянный глаз и спички. Выйдите из морга (налево) и подойдите к разрушенному надгробию. Высыпьте на него пепел и прочитайте имя погребенного.

Теперь идите вверх и направо. Поговорите с деревом. Идите вверх к хрустальному сердцу и возьмите призму. Используйте призму на луче солнца, чтобы открыть дверь в храм Ацтеков.

Войдите в храм и поговорите с доктором. Вам предстоит решить головоломку с календарем. Перед тем как решать ее, взгляните на рисунок на левой стене – именно его вам и требуется повторить (см. рис. 7). Проще всего начать выстраивать картинки слева направо, используя кнопки для прокручивания изображений.

ЧАСТЬ 10: ПОТЕРЯННАЯ ДЕРЕВНЯ

Поговорите со старухой и выберитесь на поверхность. Идите на юг, затем на запад. Поднимитесь по лестнице к жертвенному алтарю. Посмотрите на большую статую и сбросьте ее вниз. Остыв в воде, она сослужит вам службу в качестве моста к Храму Воды. Поговорите с Quetzalcoatl'ем и спуститесь вниз. Поговорите с шестью духами воинов и узнайте их имена и звания. После этого идите в деревню и возьмите медную чашу. Там же поговорите со старухой. Зайдите в средний дом и поговорите с женой рыбака. Поговорите с женщиной, сидящей в соседней комнате, и с мужчиной. Поговорите еще раз с женой рыба-

ка и с самим рыбаком, вернее, с его духом, стоящим у главного идола. Толкните идола, из которого получится еще один мост. Перейдите по нему к Храму. Разгребите каменный завал и освободите дочку каменщика. После ролика вернитесь в Храм, чтобы взять идола Ветра. Для этого ударьте в гонги с первого по шестой в порядке, указанном на рис. 8, чтобы разбить хрустальную защиту. Возьмите идола и идите к Храму Воды. Разберитесь с головоломкой, нажимая панели в следующей последовательности: Глаз Богов, Копье, Вода, Рыба, Корзины и Рыбак (см. рис. 9).

Войдите в Храм и возьмите идола и рыбу. Теперь поговорите с колдуном возле Храма Ягуара и спросите, что ему надо. Пойдите к Вождю (каменщику) и спросите его об обряде посвящения в воины. Он попросит выстроить в иерархическом порядке имена воинов-духов. Порядок следующий: Xilonen, Ometoch, Tepictoc, Centeotl, Huitzilop, Mixcoatl.

После этого вождь совершит над вами обряд посвящения.

Идите к дереву, торчащему из лавы, и возьмите Кокон Могущества. Отнесите его колдуну, который принесет себя в жертву. Поговорите с ним и наберите его крови в медную чашу. Идите в его хижину и возьмите хрустальное сердце. Теперь отправьтесь в Храм Ягуара и положите сердце в правую корзину, а чашу с кровью в другую. Заходите в Храм, но сначала решите головоломку: поверните левое колесо один раз, следующее за ним – два раза, следующее – три и т. д. для всех колес. Возьмите идол Ягуара.

Идите в деревню к самой большой статуе Quetzalcoatl'я и расставьте вокруг нее идолов в следующем порядке: идол Ветра – справа; идол Ягуара – внизу; идол Воды – слева. Наслаждайтесь роликом.

ЧАСТЬ 11: ЛАБИРИНТ

Идите на ЮЗ (юго-запад) до угла и затем поднимитесь по лестнице на СЗ. Спуститесь по другой лестнице на ЮЗ и идите на СЗ, а затем на СВ до первого разветвления. Оттуда идите на ЮВ. Идите до следующего перекрестка, там сверните туда, где есть лестница наверх. Поднимитесь по ней и идите прямо до системы отключения замка. Нажмите на два внешних камня, оставляя средний незажженным, после чего нажмите на синий выключатель справа.

Идите на СВ до первой же лестницы наверх. Поднимитесь и двигайтесь до первой лестницы, ведущей вниз на ЮЗ. Идите все время на ЮЗ, пока не появится лестница. Поднимитесь по ней и потяните статую за руку. Идите на СВ, пока не дойдете до лестницы, ведущей вниз на ЮВ. Спуститесь и следуйте по дорожке до рычага. Поверните его и поднимитесь по лестнице. Оттуда идите на СВ и вниз по следующей лестнице. Поверните рукоятку, чтобы закрыть за собой ворота, и идите дальше по дорожке. Войдите в пещеру в форме рта и возьмите маску.

ЧАСТЬ 12: ПОЛУФИНАЛ

В этой части игры вам придется пользоваться всеми своими обличьями (для этого достаточно выбирать в инвентаре куклу, статую или комикс).

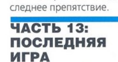
Выбрав обличье Ацтека, пройдите сквозь шипы к тыквенному заграждению. Чтобы пройти, наберите комбинацию, указанную на рис. 10. Возьмите череп и удалитесь с плантации. Осмотрите надгробия и используйте череп на призраке, как только он материализуется.

Переключитесь на козлоногого Grimwall'а, откройте гроб и возьмите голову статуи ангела.

Вновь примите облик Ацтека и перейдите мост. Чтобы сыграть в игру, станьте вновь Grimwall'ом. Подойдите к гигантскому клоуну, станьте Ацтеком и ударьте его по зубам в следующем порядке: красный, желтый, зеленый, синий. У клоуна отвалится нос, а в образовавшееся отверстие вы сможете залезть, приняв облик девочки. Возьмите крыло ангела и идите назад на деревянный мост.

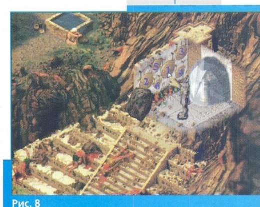
Оттуда идите к замку и поднимитесь по лестнице. В облике девочки переберитесь через паутину и превратитесь в Ацтека. Наступайте на плиты перед статуей в следующем порядке: 2, 5, 3, 1, 4 (см. рис 11).

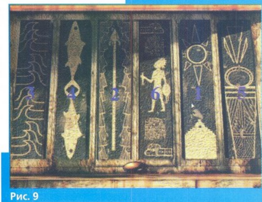
В облике Grimwall'а сдвиньте статую. Теперь стяните все тела в самый низ копий, чтобы разбить хрустальную крышку. Возьмите еще одно крыло ангела. Идите обратно к лестнице и войдите в Улей (справа). В облике Grimwall'а запустите механизм. Идите к сотам и выньте из них коготь. Теперь откройте решетку в полу и спуститесь вниз, используя облик девочки. Превратитесь в Ацтека и разрежьте веревки с помощью когтя. Вернитесь в Улей и возьмите еще одну часть статуи (торс). Вернитесь в замок и используйте на статуе все части, имеющиеся у вас (начиная с торса). Поднимитесь по лестнице и войдите в портал. Теперь вас ожидает последнее препятствие.

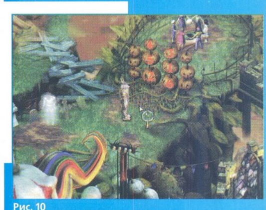


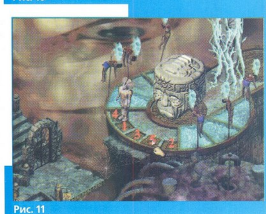
ЧАСТЬ 13: ПОСЛЕДНЯЯ ИГРА

Суть игры состоит в том, чтобы перенести хрустальные шары с одной стороны доски на противоположную, в то время как ваша тень, зеркально повторяя ваши движения, будет пытаться вам помешать. Трудно и слишком долго описывать досконально способ прохождения этого этапа, вследствие чего ограничимся общей стратегией: для подхода к каждому шару существует определенный путь на доске, и если точно ему следовать, то не станут для вас помехой ни сама тень, ни черная жижа, норовящая засосать героя. Эти «тропы» находятся методом проб и ошибок, но довольно быстро, поскольку клеток не так уж много. В любом случае, перенеся на другую сторону все три шара и уничтожив их, вы сводите на нет все злодейства доктора Моргана и наслаждаетесь великолепным завершающим роликом.


Рис. 8


Рис. 9


Рис. 10


Рис. 11



TUROK:



РАЗРАБОТЧИК	Acclaim
ИЗДАТЕЛЬ	Acclaim
ВЫХОД	ноябрь 1997 г.
ЖАНР	3D-action
РЕЙТИНГ	★★★★★★★★☆☆

Операционная система	– Windows 95
Процессор	– Pentium 100
Оперативная память	– 16 Мб
Обязателен 3D-акселератор серии Voodoo	

PC CD ROM



Не так давно отшумевшая мода на динозавров оставила свой след и в жанре 3D-«action» в виде игры Turok: Dinosaur Hunter. Игра, пришедшая к нам с платформы Nintendo 64, создана в лучших традициях этой приставки и представляет собой очень красочную и очень незатейливую 3D-стрелялку с одним простым правилом – стреляй во все, что движется.

Главный персонаж игры – североамериканский индеец Турок (Turok) – попадает в некий затерянный мир, вырванный из нашего времени, где заправляет всем злодей Кампейнер (Campaigner), желающий завладеть древним артефактом под названием «хроноцептер» (Chronoscepter). С помощью него Кампейнер намеривается попасть в наш мир и, конечно, захватить его. Вы должны опередить злодея, собрав разрозненные части хроноцептера, разбросанные по восьми уровням, и сразиться в конце с самим Кампейнером, чтобы вернуться в наш мир.

Самая сильная сторона игры – это великолепная графика, настолько реалистичная, что иногда вам кажется, будто вы действительно попали в затерянный мир. Создатели игры выжали почти все, на что только способны 3D-ускорители, и удалось им это на славу. Великолепная графика игры подкреплена также и потрясающими звуковыми эффектами, имитирующими все мельчайшие звуки, шорохи и крики джунглей.

Игра отличается своим нестандартным построением, что, впрочем, объясняется возникновением на иной платформе. К ее недостаткам можно отнести сравнительное однообразие уровней и отсутствие многопользовательского режима. В целом же игра оставляет приятное впечатление и настоятельно рекомендуется всем обладателям 3D-ускорителей.

В целом игра оставляет приятное впечатление и настоятельно рекомендуется всем обладателям 3D-ускорителей

ЗАТЕРЯННЫЙ МИР

В игре не упущена практически ни одна мелочь, ни одна деталь, имитирующая действительность. Все настолько убеждает вас в реальности происходящего, что иногда просто нельзя оторваться от монитора. Например, если имитация походки давно была принята на вооружение создателями подобных игр, то вот плавание под водой до сих пор, пожалуй, никем не было воссоздано столь точно и реалистично. Нырнув, вы не только получите искаженную толщей воды перспективу, но и будете двигаться соответственно с тем, как это происходит при настоящем плавании. Первый поступательный импульс будет самым значительным, а затем вы будете постепенно замедляться, пока не отпустите клавишу и снова не нажмете ее, сделав очередной рывок. Вам как бы приходится постоянно отталкиваться от воды, так же, как это происходит в реальности. Под водой из оружия Турок может использовать один лишь нож.

Движения и действия противников тоже немало радуют глаз игромана своей естественностью и реалистичностью. Например, враг может вдруг передумать атаковать вас в одиночку и резко повернуть назад, под прикрытие группы. При этом он сначала будет постепенно затормаживаться перед вам, а повернув, слегка накренится по радиусу поворота. Когда же наконец вы сразите его своим оружием, то поведение изменится соответственно тому, куда вы ему попали. От взрыва он может высоко подлететь, размахивая руками и ногами, а от меткого попадания из пистолета может, зажав рукою горло, из которого хлещет кровь, закрутиться на месте и в конце концов упасть. Реалистичность и напряжение игре придает и тот факт, что сохраняться вы можете только в определенных местах, а не когда вам вздумается. Это тоже следствие прихода игры с другой платформы. Приходиться поневоле быть осторожным и дорожить жизнью своего героя.

ОБМАНЧИВАЯ СВОБОДА

Чем действительно отличается игра от столь многочисленных игр этого жанра, так это практически полной свободой перемещения. Здесь почти нет узких и темных коридоров, как в Quake, или однонаправленных улочек, как в Duke. Вы находитесь под открытым небом и вольны идти на все четыре стороны. Огорчает лишь то, что при всем графическом великолепии игры и красочности огромных пространств вы не видите дальше своего носа. Виною всему туман, преследующий вас на каждом шагу, расступающийся по мере вашего продвижения и снова смыкающийся у вас за спиной. Вы постоянно находитесь как бы внутри большой круглой банки с нерезко очерченными молочными стенами, из которых выплывают то скользкие склоны ущелья, то величественные древние постройки, напоминающие пирамиды майя. Но это и понятно, ведь если бы не было этого тумана, то не каждый компьютер, оснащенный даже

Роман Несмелов

DINOSAUR HUNTER

3Dfx, справился бы с прорисовкой всей глубокой перспективы огромного уровня.

СОВЕТЫ

Уровни игры изобилуют различного рода лабиринтами, загадками и многократными ответвлениями от основного пути как в закрытых помещениях, так и на открытой местности. Некоторые из них созданы специально, чтобы запутать вас, а другие хранят в себе немало полезных вещей. Первые из них в большинстве случаев довольно быстро оканчиваются тупиком, откуда вам придется возвращаться назад, а вторые, напротив, сами снова выводят к основному направлению движения, только чаще всего уровнем выше. К сожалению, правило хождения по лабиринтам вдоль одной изначально выбранной стены еще както помогает в двухмерных лабиринтах, но совершенно бесполезно в трехмерных. Чтобы не блуждать бесконечно по одному и тому же кругу, мысленно разбейте уровень на несколько различных маршрутов и запомните, где каждый из них начинается и где заканчивается, пересекаясь с другим. Это несколько облегчит вашу задачу и, возможно, обозначит упущенные вами ранее пути.

Всем знакомые по играм этого жанра «секретки» не так ярко выражены в этой игре, как в других. Зачастую очень трудно понять, что это: секретная комната, подвал, ущелье или же вы просто натолкнулись в процессе движения на очередной подарок от создателей игры. Действительно, некоторые части амуниции, боеприпасов или аптечек могут находиться за какой-то преградой. Но в таком случае они все равно заметны, и остается только быть внимательным и найти к ним слегка завуалированный путь или решить несложную загадку. Как правило, для этого вам не нужно сильно отдаляться от того места, где вы заметили эти предметы.

В игре вам встретятся огромные бездонные пропасти, дно которых теряется в тумане. Очень часто вы будете ходить по самому их краю и переправляться по различного рода карнизам и мостикам над ними. При этом почаще смотрите себе под ноги, не боясь, что у вас закружится голова от высоты. Во-первых, то, по чему вы идете, будь это горная тропка, торчащие из скал бревна или мост, может запросто оборваться на самой середине пути, и вы рухнете камнем вниз. А во-вторых, за краем пропасти, несколько ниже того уровня, где находитесь вы, могут встретиться небольшие площадки или островки со множеством боеприпасов или здоровья. Заметить их можно по верхушкам пальм, растущих на них.

На некоторых уровнях на мостовой валяются осколки плит различной величины. Вместе они слагают некую тропинку, указывающую вам либо направление движения, либо путь к какому-нибудь тайнику. Так что, блуждая по уровням, почаще обращайте на это внимание.

Как бы вы ни старались, вам не удастся расчистить уровень полностью от врагов и прогуляться по его пустынным переходам. Враги постоянно появляются на нем, телепортируясь откуда-то сверху. Хотя отдельные части уровня они надолго оставляют без внимания после того, как вы сумели вытеснить их оттуда, зато в некоторых местах появляются постоянно, и вы только очень быстро истратите весь свой боезапас, отстреливая одного за другим. Поэтому старайтесь не задерживаться подолгу на одном и том же месте и особенно быстро проходите окрестности больших храмов и павильонов. Даже если враги застали вас врасплох, но вы не желаете или не готовы вступить с ними в бой, то можете просто убежать от них на достаточное расстояние, не опасаясь преследования.

Может случиться так, что вам не придется долго искать финальный телепортатор, так как он будет расположен довольно близко от начального и даже, возможно, будет доступен с самого начала. Пусть вас не искушает тот факт, что можно быстро закончить уровень. Помните, что ваша задача – собрать все находящиеся на уровне ключи и части хроноцептера, разбросанные иногда в самых непредсказуемых местах. Иногда вам даже придется пройти мимо финального портала и поискать там, где вы уже отчаялись что-либо найти.

ПОЛЕЗНЫЕ НАХОДКИ

Поправить свое здоровье, столь часто подвергаемое нападкам со всех сторон, вы можете, собирая встречающиеся тут и там крестики четырех видов. Отличаются они по цвету и размерам.

Малое здоровье (Small Health)

Этот маленький серый крестик прибавляет вам всего два процента жизни, но зато встретить его можно повсеместно и в довольно больших количествах. Очень часто он остается после гибели врагов.

25-ти процентное здоровье (25 pts health)

Крестик синего цвета попадается не так часто, как малое здоровье, но прибавляет по 25 процентов здоровья.

Полное здоровье (Full Health)

Этот оранжевый крест попадается очень редко, но восстанавливает сразу все здоровье.

Ультра-здоровье (Ultra Health)

Места, где можно найти этот желтый крест, в игре можно пересчитать по пальцам. Прибавляет он по 100 процентов здоровья независимо от того, сколько его у вас было раньше. Даже если у вас было 100, то станет 200 процентов.

Смертельная рана (Mortal wound)

Турок хотя и индеец, но в совершенстве владеет современными видами оружия и даже легко справляется с некоторым инопланетным. Но он смертельно опасен также и с обыкновенным ножом или луком со стрелами. Если он

Осколки плит различной величины слагают некую тропинку, указывающую вам либо направление движения, либо путь к какому-нибудь тайнику. Так что, блуждая по уровням, почаще обращайте на это внимание





убивает кого-то именно ими, после смерти несчастного может остаться некая рожица, называемая «смертельная рана». Она по-разному прибавляет здоровья, а в некоторых случаях может повысить его сразу до 120 процентов.

Броня (Tek Armor)

Встречается относительно часто в игре и принимает на себя все повреждения вместо вас, пока не истощится полностью. Один такой жилет дает 25 единиц брони.

Жизни (Life Force)

Турок, в отличие от нас с вами, имеет очень часто не одну, а гораздо больше жизней. И умеет их пополнять, собирая желтые и пурпурные треугольники, называемые силой жизни (Life Force). Желтые прибавляют по единице силы жизни, а пурпурные – сразу по десять. Сто желтых или десять пурпурных треугольничков прибавляют Туроку одну жизнь.



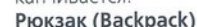


Режим духа (Spiritual Invincibility)

Схватив эту шляпу, вы как бы надеваете шапку-невидимку, только с несколько иными свойствами. При этом Турок превращается в чистую духовную энергию и получает возможность двигаться между мгновениями, растягивая время для себя. Движения противников становятся сразу вялыми и замедленными, в то время как индеец сохраняет полную свободу передвижения. Недостаток у такого режима только один – он быстро заканчивается.

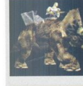






Рюкзак (Backpack)

Встречается несколько реже, чем режим духа, и позволяет вам носить при себе большее количество боеприпасов, чем без него. Но даже если он у вас уже есть, все равно не пропускайте его, так как в нем вы всегда найдете несколько патронов для того или иного оружия.

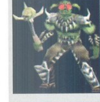




ПРОТИВНИКИ

Гигантский жук (Giant Beetle)

В этом мире даже насекомые ополчились против вас. Хотя это и самый слабый из всех противников, опасен он тем, что по нему очень трудно попасть из-за его размеров. Кроме того, жуки никогда не нападают в одиночку, а большое их количество может даже закусать вас до смерти. Не пытайтесь стрелять по ним из огнестрельного оружия, вы только зря потратите патроны. Лучше подпустите их поближе, а потом прикончите одним быстрым взмахом ножа. Впервые появляются уже на первом уровне.







Гигантская стрекоза (Giant Dragonfly)

Как и гигантский жук, очень юркий и изворотливый враг, хотя, в отличие от жука, атакует либо в одиночку, либо группами, состоящими из небольшого числа особей. Зато умеет уворачиваться от выстрелов, и в борьбе с ним вам придется научиться меткой стрельбе. Старайтесь не подпускать их близко, сразу срезая очередью, а если это не удалось, то поступайте так же, как и с жуками. Впервые встречаются на четвертом уровне игры.

Солдат армии Кампейнера (Campaigners Soldier)

Злобный, но не очень серьезный противник. Может быть вооружен алебардой, пистолетом, винтовкой или же может метать в вас гранаты. Гибнет от троекратного попадания из лука, от одного попадания из любого другого оружия или от одного удара ножом. Впервые появляется на первом уровне.

Сержант армии Кампейнера (Campaigners Sergeant)

Вот это уже довольно опасный враг на первых порах, когда у вас еще нет серьезного оружия для борьбы с ним. Очень живуч в схватке и имеет большую скорость передвижения. Вооружен плазменной винтовкой, стреляет из которой с очень большой скоростью. Бороться с ним рекомендуется любым достаточно мощным оружием, так как он практически не уворачивается. Впервые появляется на втором уровне.

Браконьер (Poacher)

Наемники в армии Кампейнера. Ничего особенно из себя не представляют и почти полностью идентичны обыкновенным солдатам. Также впервые появляются на первом уровне.

Раптор (Raptor)

Дословно переводится как «хищная птица». Очень быстрый и хитрый противник. Обитает он на открытой местности и сражается своими зубами в ближнем бою, а также царапает вас в прыжке острыми когтями на ногах. Лучше не подпускать его близко, а отстреливать из любого огнестрельного оружия на расстоянии. Впервые появляются на первом уровне.

Механический Раптор (Raptor Mech)

Усовершенствованный вариант простого раптора, похожий на киборга. Обладает большей защитой и, помимо всех функций простого раптора, имеет еще плазменную пушку, из которой стреляет с большой меткостью. Поступать с ним лучше всего так же, как и с его неусовершенствованным вариантом. Впервые появляются на седьмом уровне.

Прыгун (Leaper)

Это весьма опасный динозавр, хотя сражается только в ближнем бою. Обитает в закрытых пещерах или подземных коридорах, но не менее опасен и под водой, где его также можно часто обнаружить. Очень быстро передвигается прыжками, следуя по зигзагу, потому в него бывает трудно попасть с первого раза. Отдельные особи этого вида могут достигать очень больших размеров, и оттого очень живучи. В борьбе с ними не жалейте патронов. Встретить можно уже на первом уровне.

Парлин (Purlin)

Огромные гориллоподобные создания, обладающие большой физической силой. Хотя передвигаются достаточно медленно, но могут в одном быстром движении преодолеть небольшое расстояние между вами и наотмашь ударить своим огромным кулаком. Умеют также болезненно для вас сотрясать почву ударами по земле. Некоторые могут быть вооружены вдобавок большими бластерами. Никогда не приближайтесь к ним, потому как даже в своей предсмертной агонии они могут вас серьезно задеть. Впервые появляются уже на первом уровне.

Инопланетная пехота (Alien Infantry)

Четырехрукие инопланетяне, прибывшие из далекой галактики. В одной из своих пар рук держат плазменное оружие, из которого стреляют с большой эффективностью. Уничтожить их очень трудно, так как они умеют легко уходить от ваших выстрелов, а на открытой местности используют еще и ракетный двигатель, взмывая высоко в небо, а затем опускаясь вам за спину. Лучше к ним также не приближаться, так как, повредив их скафандр, вы можете вызвать взрыв, который покалечит и вас. Появляются только на седьмом и восьмом уровнях.

Древний воин (Ancient Warrior)

Аборигены, заключившие союз с Кампейнером в борьбе против вас. Их боевая окраска наводит ужас, а оружие, хотя и примитивно, но весьма болезненно. Вооружены они могут быть дубинками из костей, алебардами и трубками, стреляющими ядовитыми стрелками. Быстро передвигаются и имеют несколько больший уровень защиты, чем у простых солдат. Впервые вы встретите их в древнем городе, на третьем уровне.

Великий колдун (High Priest)

Один из самых опасных противников в игре. Он легко уязвим, так как практически не передвигается, но зато имеет очень высокий уровень защиты и видит вас иногда даже раньше, чем вы его. С помощью своей палицы он метает в вас магические огненные черепа. На уничтожение его не жалейте да-

же оружие массового поражения, или же старайтесь подавлять его огнем, пока он накапливает энергию. Впервые появляется на четвертом уровне, в руинах.

Киборг (Cyborg)

Замена обыкновенным солдатам на последних уровнях игры. Имеют немного больший уровень защиты, чем первые, и вооружены либо тесаком, либо алебардой. Встречаются также киборги, аналогичные сержантам, с тем же оружием, что и у них. Поступать с ними нужно так же, как и с их немеханическими сородичами. Присутствуют только на последнем, восьмом уровне.

Демон (Demon)

Очень похож на обыкновенных солдат, но не является таковым. Он более нечувствителен к повреждениям и быстрее передвигается. Вооружен либо алебардой, либо боевым топором, либо генерирует между ладонями плазменные шары, а затем кидает в вас. Не очень опасен, поэтому сражаться с ним можно, как и с обыкновенным солдатом. Появляется только на одном уровне – седьмом.

Демон Лорд (Demon Lord)

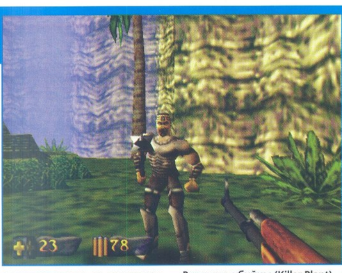
Еще более опасный вариант великого колдуна, так как обладает расширенным арсеналом магических способностей, а вдобавок умеет телепортироваться по собственному желанию. Поступайте с ним так же, как и с великим колдуном. Встретить его впервые вы можете на уровне катакомб.

Подземные черви (Subterranean)

Гигантские черви-мутанты, передвигающиеся под землей с такой же легкостью, как мы по ее поверхности. В качестве оружия выплевывают ядовитую кислоту, а в ближнем бою кусают вас. Так как никогда не нападают в одиночку и постоянно прячутся от вас под землю, выпрыгивая затем прямо перед вами, рекомендуется уничтожать их сразу всех оружием массового поражения. Всего несколько этих созданий присутствует на седьмом уровне.

Животное сточных вод (Sludge Beast)

Напоминает нечто среднее между лягушкой и раком. Опасно только в ближнем бою, но очень медлительно и неповоротливо. Уничтожайте их с берега. Встречается всего несколько раз в подземных коммуникациях на восьмом уровне.



Растения-убийцы (Killer Plant)

Милые создания садов и цветников Кампейнера. Обычно они таятся в каменных ущельях, охраняя боеприпасы или здоровье. Очень больно кусают вас своим зубастым бутоном, поэтому лучше к ним не приближаться. Невозможность передвигаться они компенсируют тем, что умеют обстреливать вас на расстоянии ядовитыми иголками. Уничтожайте их с большого расстояния, как только увидите, из любого достаточно мощного огнестрельного оружия. Впервые появляются на седьмом уровне.

Штурмовой робот (Attack Robot)

Большие неповоротливые механизмы, встречающиеся на последних уровнях игры в двух вариациях – в красном и желтом панцире. Первые вооружены огнестрельным оружием, а вторые – ракетами. Оба вида имеют повышенный уровень защиты от различного рода взрывов и излучений, но зато их панцири очень легко и быстро пробиваются любым огнестрельным оружием, а затем их безжизненные туши остаются стоять безмолвными колоссами в лабиринтах коридоров. Присутствуют только на последнем, восьмом уровне.

Трицератопс (Triceratops)

Тяжеловесный монстр, управляемый сидящим на его спине солдатом. Сам динозавр довольно резво бегает, стараясь вас затоптать или поддеть своим рогом на носу, одновременно обстреливая из самонаводящихся ракетных установок на спине. В это время солдат, сидящий на нем, расстреливает вас из винчестера. По уровню защиты это самый мощный противник в игре (не считая боссов), и встречается всего в трех экземплярах на всем протяжении игры. Умирая, обязательно придавливает насмерть седока своей тушей. Бороться с ним следует, используя то, что он хотя и быстро бегает по прямой, но зато очень долго разворачивается. В игре их всего трое. Один – на седьмом уровне, а два других – в самом начале восьмого.

Диметродон (Dimetrodon)

Шипастый динозавр, по уровню брони уступающий разве что трицератопсу, но очень медлителен и неуклюж. Изначально сражается в ближнем бою, кусая вас, но затем, подобно раптору, появляются его модификации с огнестрельным оружием. Бороться с ним следует так же, как и с трицератопсом. Впервые появляется на четвертом уровне, в руинах.

Автоматические пушки (Automatic Gun)

Автоматические орудия, укрепленные на стенах и улицах замка Кампейнера. Они не очень опасны, если не брать во внимание тот факт, что обычно они располагаются сразу рядами, и уничтожать их лучше всего оружием массового поражения. Появляются только на седьмом и восьмом уровнях игры.

ОРУЖИЕ

Нож (Knife)

Редко используемое, но очень эффективное оружие ближнего боя. Одним-двумя ударами можно убить не очень сильных противников типа жуков или солдат.

Модифицированный лук (Tek Bow)

Как и нож, это оружие дается вам изначально. Вы можете регулировать дальность полета стрел, удерживая клавишу стрельбы. Стреляет как стандартными стрелами (Standard Arrows), так и модифицированными (Tek Arrows). Первые летят достаточно далеко, и колчаны с ними довольно часто встречаются, но эти стрелы наносят противникам минимальный урон и не очень эффективны. Рекомендуется использовать в самом крайнем случае, гораздо эффективнее бороться ножом. Второй же вид стрел встречается не так часто, как первый, зато обладает взрываю-

В этом мире даже насекомые ополчились против вас



щейся боеголовкой и может быть неплохо использован даже против весьма серьезных противников, даже боссов.

Пистолет (Pistol)

Незаменимое оружие на первых уровнях игры, убивающие многих легких противников с одного-трех выстрелов. Само оружие можно найти практически сразу после начала игры, а патроны к нему встречаются повсеместно. Впоследствии вытесняется штурмовой винтовкой и автоматом, но и после этого не стоит забывать о нем окончательно, а рекомендуется использовать из соображений экономии патронов.

Штурмовая винтовка (Assault Rifle)

Хотя и мощное, но нечасто используемое оружие. Как и модифицированный лук, использует два вида боеприпасов, и второй вид патронов также взрывается при попадании во врага, только наносит ему несколько больший вред, чем аналогичные стрелы. Но требует некоторое время на перезарядку. В процессе игры очень быстро сменяется на винчестер или автомат. Имеет смысл использовать разве что против двуногих ящеров – рапторов.

Винчестер (Shot Gun)

Оружие весьма ограниченного радиуса действия, зато очень мощное и достаточно скорострельное. Стреляет теми же видами патронов, что и штурмовая винтовка. Используется на многих уровнях игры и эффективно почти против всех врагов и первых двух боссов.

Автомат (Automatic Shot Gun)

Обыкновенный автомат, стреляющий короткими очередями, но использующий почему-то пистолетные патроны. Очень мощное и скорострельное оружие, но все же не следует им особенно увлекаться, так как патроны расходуются очень быстро. Лучше приберегите для тех времен, когда придется серьезно отстреливаться от толп врагов.

Гранатомет (Grenade Launcher)

Пожалуй, самое неэффективное из всего тяжелого вооружения, хотя гранаты к нему вы начинаете собирать практически с первых шагов в игре, и к моменту его появления у вас уже будет полный боезапас. Но расходовать его особо не на что, разве только на разрушение некоторых стен или на поражение противника из-за угла. По движущимся мишеням попасть из него крайне сложно, да и радиус действия у него не очень большой.

Плазменная винтовка (Pulse Rifle)

Скорострельное оружие, поражающее противника небольшими сгустками плазмы. Как и гранаты, энергетические обоймы к этому оружию начинают встречаться вам на пути задолго до появления самого оружия, а получить его вы сможете сразу после победы над первым боссом в игре – большим охотником. Экономный и достаточно мощный вариант автомата, широко использующийся как против одиночных противников, так и против их групп.

Роторный пулемет (Mini Gun)

Непременный во всех играх такого класса, самый мощный и скорострельный из всех видов автоматического оружия в игре – авиационный пулемет. Патроны к этому оружию встречаются редко, зато в большом количестве. При стрельбе, прежде чем будет открыт огонь, некоторое время требуется на раскрутку блока стволов, а также время на остановку его по окончании стрельбы. Использовать лучше всего против групп врагов или боссов.

Инопланетное оружие (Alien Weapon)

Произведение враждебной нам культуры, использующие энергию антиматерии. Не очень скорострельное, но большого радиуса действия, это оружие выстреливает сгусток антиматерии узким лучом, а затем при попадании происходит небольшой взрыв. Использует те же энергические обоймы, что и плазменная винтовка, и применяться может наиболее эффективно против групп врагов и боссов.

Счетверенная ракетница (Quad Rocket Launcher)

Создателям игры, видимо, показалось недостаточной мощь одной носимой ракетной установки, и они объединили в одну четыре таких. Одновременно выстреливаемые четыре ракеты обладают большой разрушительной мощью и способны облететь весь огромный уровень из конца в конец, если не встретят препятствий на своем пути. Единственный недостаток этого оружия – это длительное время перезарядки и нечасто встречающиеся боеприпасы. Лучше всего использовать против некоторых видов медленно передвигающихся динозавров.

Парализатор (Shockwave Weapon)

Очень оригинальное энергетическое оружие, выстреливающие пять ярких звезд, которые при попадании сперва парализуют врага, заставляя его застыть в нелепой позе, а затем взрывом разрывают на части. Но не каждого противника можно сразить этим оружием с первого раза. Мощность выстрела может накапливаться в зависимости от того, как долго удерживать клавишу стрельбы. Использует все те же энергетические обоймы и может применяться наиболее эффективно против одиночных, пусть даже очень мощных противников.

Ядерное оружие (Fusion Cannon)

Самое мощное оружие в игре, но и с самой низкой скорострельностью. При максимальном боезапасе всего лишь в два заряда выстреливает энергетический шар, который через некоторое время производит локальный ядерный взрыв с красиво расходящимися ударными волнами, разрушающий все живое, на сколько хватает взгляда. Целиться из этого оружия не имеет смысла, желательно только стрелять в непосредственной близости от врагов для достижения наибольшего эффекта. Применять лучше всего против боссов или больших групп врагов.

Хроноцептер (Chronoscepter)

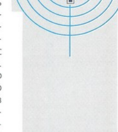
Оружие, являющееся основной целью всей игры. Вы должны собрать его по частям и в конце концов применить против главного босса – Кампейнера. Этот аппарат хотя и несет в себе максимально всего три заряда, но при выстреле разрушает само пространство и время. По мощности с ним может сравниться разве что ядерное оружие.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Вся игра состоит из восьми больших уровней и одного центрального, на котором находятся порталы, ведущие на каждый из больших уровней. Первый уровень – начальный, с него вы начинаете играть и в конце выходите на центральный уровень. В конце третьего, пятого и восьмого уровней вас ждут различные боссы. В конце восьмого их даже два подряд: Т-рекс и сам Кампейнер. На уровнях нужно собирать разрозненные части древнего артефакта хроноцептера и ключи, активизирующие порталы, ведущие с центрального уровня на другие. Для включения каждого телепортатора необходимы три соответствующих ключа, причем вовсе не обязательно, что вы сможете найти все три на одном и том же уровне. За исключением этого ограничения, перемещаться между уровнями можно совершенно свободно, и при желании вы можете вернуться хоть к самому началу и собрать то, что пропустили ранее.

Сохраняться в игре можно только в определенных местах, а количество жизней всегда не такое большое, как хотелось бы. Тем более, что после каждого воскрешения вы оказываетесь на последней пройденной контрольной точке (Checkpoint), и какое-то расстоя-





ние на карте вам придется преодолеть заново.

Но опасности, встречающиеся на пути, не ограничиваются только огромными пропастями или всевозможной живностью. Иногда на узких горных тропинках вас могут подстерегать натянутые вдоль стены длинные и почти незаметные прутья, которые при вашем приближении спускаются, словно тетива лука, и могут больно задеть вас, отнимая солидный процент здоровья. Откуда-то сверху может вдруг начаться камнепад из огромных валунов, каждый из которых способен мгновенно придавить вас. На узких подвесных мостиках некоторых уровней на вас может вылететь шипастый вал, сметающий все на своем пути. Уровни игры изобилуют бассейнами кипящей грязи и даже целыми озерами и реками огня. Плавание под водой также может не только ранить, но и убить Турока. Хотя индеец – отличный пловец и может очень долго находиться под водой, через некоторое время он начинает быстро задыхаться, и тогда жизнь уходит сразу десятками процентов.

В некоторых местах на уровне при вашем приближении вдруг будут появляться синие колышущиеся марева спонтанно возникающих на очень короткое время порталов. Немедля запрыгивайте в них – вас перенесут в некую секретную комнатку, где, проявив немного сноровки в управлении Туроком, вы сможете заработать лишнюю жизнь или поправить здоровье. В конце и в начале каждой такой комнаты есть телепортатор, возвращающий вас на то самое место, откуда вы отлучились. Если вы прошли одну такую комнату, то в следующий раз, когда вам опять удастся найти такой спонтанный телепортатор, комната уже будет другая.

УРОВЕНЬ 1.

Этот безымянный уровень предназначен для того, чтобы ввести игромана в суть игры и познакомить с основными персонажами и атрибутами. Сложного в нем ничего нет, по сравнению с другими уровнями он достаточно мал, и пройти его поэтому не составляет труда.

Идите прямо по мостику через реку, поднимитесь по стене, обросшей лианами, и вскоре обнаружите первый ключ ко второму уровню на широкой поляне в обрамлении колонн.

Слева от постамента с ключом будет кнопка в земле. Наступите на нее – и прямо перед вами откроется проход по ущелью. После очередного поворота слева от вас будет еще одна стена, поросшая лианами. Заберитесь по ней, и наверху найдете второй ключ ко второму уровню.

Через некоторое время вы выйдете к бревенчатому мосту над пропастью, ведущему к узкому уступу, на котором можно сохраниться. От карниза ведут три моста. Вам нужен центральный. Пройдя через озеро лавы, вы снова окажетесь там, где брали самый первый ключ, но теперь слева откроется еще один, новый проход.

Когда попадете в лабиринт из очень близко расположенных колонн, внимательно исследуйте его весь и найдите первую часть хроноцептера и второй ключ третьего уровня. Там же будет телепортатор, с помощью которого вы сможете продолжить свой путь.

Третий ключ второго уровня находиться рядом с заключительным телепортатором, ведущим на центральный уровень.

УРОВЕНЬ 2.
Руины центрального уровня (Hub Ruins)

Это сердце всей игры, здесь находятся пока еще не активизированные порталы на каждый из семи уровней. Шесть порталов расположены вокруг руин, напоминающих знаменитый Стоунхендж, и активизируются каждый тремя ключами в виде небольших пирамидок. На восьмой, заключительный уровень, можно попасть, собрав пять ключей в виде частей золотого круга и сложив их в углублении в центре руин. Но для этого надо пройти первые шесть уровней. Заканчивая каждый из них, вы попадаете сюда, где сможете использовать добытые с таким трудом ключи и продолжить свой путь.

УРОВЕНЬ 3.
Джунгли (Jungle)

Этот уровень чем-то напоминает первый, только он более закручен, изобилует различными ловушками, и в нем гораздо больше бездонных пропастей. Здесь вам придется изрядно потренироваться в прыжках и скалолазании.

От начального портала идите через ущелье и запрыгивайте на торчащие из скалы бревна, образующие таким образом карниз. Идя по нему, внимательно смотрите себе под ноги, так как некоторых бревен может не хватать, а также почаще оглядывайтесь по сторонам.

Попав в заброшенный поселок, внимательно осмотрите все хижины, а затем нырните в воду близлежащего озера. На другом его конце, в глубине, под большим деревом, растущим на берегу, есть вход в подводный лабиринт пещер. Плывите, держась изначально правой стены. Вынырнув, вскоре вы выйдете на каменный уступ с первым ключом четвертого уровня.

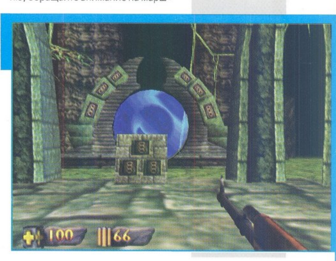
Пройдя развалины каких-то построек, вы выйдете на горную тропу. Как только увидите справа в пещере, отделенной от вас пропастью, второй ключ четвертого уровня, пройдите чуть дальше, до того места, где тропа снова входит в ущелье и из-за края обрыва видны верхушки пальм. В этом месте спрыгните на расположенную ниже площадку. Пройдя длинный пещерный коридор, в конце которого нужно будет перепрыгнуть через пропасть, возьмите второй ключ четвертого уровня. Еще раз перепрыгните пропасть – и окажетесь снова там, откуда вы видели ключ.

За большим храмом, стоящим на скальном плато, пройдите через узкий канатный мост и войдите в лабиринт пещер, ведущий к горному озеру. В самом дальнем его конце нырните в глубину и через подводный тоннель выплывите в пещеру, заполненную водой. Постепенно, по мере вашего продвижения, вода в пещере исчезнет, и вы выйдете к завершающему уровень порталу. Но не спешите закончить уровень, а обойдите портал и, следуя по тропинке, придете к первому ключу пятого уровня. Взяв его, можете возвращаться к порталу и завершить уровень.

УРОВЕНЬ 4.
Древний город (Ancient City)

Возможно, раньше этот город был населен каким-то иным народом, но теперь на его площадях и улицах можно встретить лишь злобных дикарей и помогающих им динозавров. Город состоит из многочисленных ярусов, один выше другого. Путешествуя по уровню, обращайте внимание на марш-

Откуда-то сверху может вдруг начаться камнепад из огромных валунов, каждый из которых способен мгновенно придавить вас





руты, обозначенные лежащими на мостовой осколками плит.

Поднявшись по лестнице вдоль городской стены, вы попадете в город. Миновав два его яруса, вы найдете циклопических размеров храм. Внутри него есть телепортатор, через который вы попадете на вершину этого сооружения, откуда доберетесь до мостовой, расположенной под высокой стеной слева от храма, и пойдете вдоль стены. Будьте внимательны: противники неожиданно появляются как перед вами, так и позади вас. В конце мостовой, под крышей небольшой постройки, возьмите третий ключ четвертого уровня и спрыгивайте вниз, к подножью храма. Обойдите его и, пройдя мимо колонн, поднимитесь по лестнице на следующий ярус.

Не торопитесь и хорошенько обдумывайте каждый свой прыжок

В центре яруса находится большой павильон, а за ним – закрытый вход в подземелье, по краям которого растут невысокие пальмы. На мостовой ярусом выше в полу есть кнопка, открывающая вход. Пройдя этот короткий подземный тоннель, вы выйдете к телепортатору, переносящему вас к небольшой площади со вторым ключом пятого уровня.

Когда вы доберетесь до широкой долины с громадной пирамидой в центре, позади двух бассейнов, вы получите возможность пройти к конечной цели уровня двумя различными путями.

Первый путь ведет через вершину пирамиды, откуда вы должны будете нырнуть в воду и, проплыв под стеной, выйти на извилистую горную тропу, ведущую вас к возможности сохраниться.

Второй путь более прост и незатейлив. Слева от бассейнов есть подъем, ведущий в неглубокую пещеру с телепортатором, сразу же переносящим вас в конечную точку пути.



После того как вы нажали кнопку в земле, вам придется проявить все свое умение прыгать по торчащим из пропасти столбам. Помимо того, что каждый ваш неверный шаг может обернуться гибелью, так еще по мере вашего продвижения на соседние столбы спрыгивают враги, жаждущие вашей смерти. Так что не торопитесь и хорошенько обдумывайте каждый свой прыжок. Когда достигнете поднимающейся из бездны постройки с порталом на вершине, не спешите сразу зайти в него. Сперва обойдите постройку кругом и, подойдя к ее северному краю, прыгните вниз. Вы очутитесь на небольшой площадке внизу, где сможете пополнить свои боеприпасы и собрать много треугольничков. Затем на лифте поднимайтесь обратно и заходите в портал.

БОСС 1. Большой охотник (Longhunter)

Уровень представляет из себя огромную арену с ямой в центре, закрытой силовым полем, где спрятан третий ключ пятого уровня. Арена окружена неглубоким рвом, заполненным водой. Во рву и по периметру арены лежат боеприпасы и броня.

Когда вы подойдете вплотную к яме в центре уровня, появится сам охотник, но сперва вас будет атаковать не он, а выскакивающий из-за края арены бронированный автомобиль, вооруженный двумя пулеметами и ракетной установкой.

Победить его достаточно просто – броневик опасен только при лобовой атаке, когда он имеет возможность стрелять в вас и старается задавить, используя преимущество в скорости. Но маневренность его невелика из-за очень большого радиуса поворота. Главное – по возможности находиться всегда сбоку от него, изредка корректируя свое положение. Единственная опасность состоит в том, что время от времени нужно пополнять боеприпасы, собирая их по периметру арены. Вот тогда вам придется изрядно побегать от него.

После гибели первого броневика появляется еще один, стратегия борьбы с которым такая же, как и с первым.

Пока вы сражаетесь с броневиками, сам охотник наблюдает все действие со стороны. Не старайтесь в это время атаковать его, он постоянно уворачивается от ваших выстрелов, да еще к тому же и неуязвим в этот момент. Но когда оба броневика взорваны, он немедленно вступает с вами в бой.

Охотник использует против вас лазерную винтовку и огненные бумеранги. Бегает он также значительно быстрее вас, поэтому наилучший способ борьбы с ним – это подойти к нему почти вплотную, когда тот переходит на рукопашный бой, и стараться уворачиваться от его ударов, непрерывно стреляя. Это значительно проще, чем уворачиваться от его выстрелов.

УРОВЕНЬ 4. Руины (Ruins)

Это разрушенное древнее поселение лежит перед вами как на ладони. Надо только внимательно всмотреться в карту, и вам сразу станет понятна его не очень сложная архитектура. Здесь вам не придется долго искать финальный портал, очень быстро он сам возникнет перед вами. Но и раньше времени заходить в него также не стоит, постарайтесь отыскать побольше потайных мест и собрать все возможное на уровне.

Когда дойдете до узкого деревянного мостика через реку, спрыгните с него в воду – в глубине будет подводный коридор, ведущий в большую пещеру, заполненную водой. Находите телепортатор, переносящий вас на узкий каменный карниз над пропастью. Перебираясь по лестницам и прыгая с уступа на уступ, проходите контрольную точку и добирайтесь до телепортатора в глубине ущелья. Он перенесет вас на возвышение рядом с порталом, где лежит первый ключ восьмого уровня.

У сломанного моста за краем пропасти виднеется небольшой островок. Попасть на него можно с нижней, обломанной опоры моста, запрыгнув на узкий карниз вдоль края острова. Затем перепрыгивайте обратно на сломанный мост.

На востоке слева от моста есть узкая тропка вдоль скальной стены. Осторожно проходите по ней к аллее со статуями. Будьте начеку, потому что, как только вы пройдете аллею, статуи оживут. В начале аллеи в полу есть кнопка. Если наступить на нее, пропадет силовой щит, закрывающий телепортатор. После телепортатора вы должны найти первый ключ шестого уровня и вернуться назад.

Добравшись до поляны с факелами на вершинах колонн, запрыгните по ним на самый высокий деревянный столб. Тогда перед вами опустится частокол из бревен. За ним есть небольшое ответвление тропинки вправо, где нужно убить гориллоподобного парлина, и тогда откроется телепортатор, переносящий вас в лабиринт с решетчатыми стенами. Из лабиринта вы попадете в систему коридоров в толще скалы, которая приводит вас ко второму ключу

шестого уровня в зале с качающимися грушами. Теперь возвращайтесь.

Центральным объектом уровня является большая пирамида, окруженная двумя рвами с водой. На вершине пирамиды можно сохраниться, а если вы прыгнете оттуда за красным треугольником, то попадете на эфемерную сияющую дорожку, возникающую перед вами по мере движения. Постарайтесь не упасть, и тогда она приведет вас к высокому столбу, на котором вы возьмете гранатомет.

Когда убьете колдуна, стоящего на тумбе к югу от большой пирамиды, опустятся бревна, закрывающие проход к кругу из восьми телепортаторов. Все, кроме одного, переносят вас в огненный бассейн. Только тот, что расположен на девять часов, перемещает в огромный зал с часто расставленными высокими колоннами. Пройдя зал и коридор со стенами, извергающими огонь, выходите в комнату с опущенными колоннами в полу и четырьмя кнопками по углам комнаты. За ней еще одна комната с телепортатором, ведущим вас в зал с водопадами. По пандусу у одной из стен поднимитесь наверх и перепрыгните на вершину огромного водопада с оживающими статуями по углам. Встаньте в центр, и колонна поднимет вас к очередной части хроноцептера. Статуи немедленно оживут, и вам придется с ними расправиться раньше, чем вы опуститесь им прямо в зубы. Затем вернитесь в комнату с четырьмя кнопками по углам. Нажмите все четыре и очень быстро запрыгивайте по поднявшимся колоннам на второй этаж. По коридору выходите к поддерживаемому мистическим образом столбу воды. Ныряйте в него и заплывайте на самый верх, откуда можно будет спрыгнуть на уступ вдоль правой стены. По нему выходите в тот же огромный зал с часто расставленными колоннами, только теперь вы увидите: их вершины различной высоты. По ним вы должны добраться до правого дальнего угла зала и через телепортатор вернуться к озеру огня к финальному порталу.

УРОВЕНЬ 5. Катакомбы (The Catacomb)

Мрачные подземелья этого уровня сплетены в гигантский клубок лабиринтов и кишат различными ловушками и затаившимися врагами. Куда бы вы ни пошли, постоянно будете ловить себя на мысли, что здесь уже были. Уровень не очень велик, но очень запутан, поэтому внимательно запоминайте, куда идете и откуда пришли.

Спустившись по лестнице, возле бассейна с бурлящей грязью вы обнаружите две двери в виде лиц, ведущие в огромный зал и боковой коридор, уходящий на запад. За дверьми находится центральный зал всего уровня. В его северной части, прямо перед вами, находится глубокая яма, ведущая к финальному порталу. Но прыгать в нее смертельно опасно, так как дно ее утыкано острыми кольями.

В противоположной стороне, в самом центре зала, наверх ведет лестница. Поднявшись по ней, вы должны, словно канатоходец, перебраться по узким мостикам из досок, расположенных под самым потолком, и не попасть под раскачивающиеся перед самым вашим носом острые крюки. Наконец вы попадете в большой ромбовидный зал со вторым ключом восьмого уровня в центре, закрытым решеткой. Решетка откроется, когда вы убьете демона Лорда в зале. Оттуда снова вернитесь в центральный зал.

Теперь вы должны пройти в низкую дверь слева от ямы к финальному телепортатору, закрытую массивным катком. В коридоре за этой дверью, справа от вас по ходу движения, на уровне пола будет низкая нора-тоннель. По ней вы попадете в бассейн с колдуном. Убив его, вы сможете взять часть хроноцептера.

Основная загадка всего уровня ожидает вас в большом квадратном зале, в центре его – бассейн с кипящей смолой, в который вы попадаете через телепортатор. Ваша задача – попасть в коридор прямо напротив вас, начинающийся под самым потолком этого зала. Для этого необходимо выдвинуть шесть высоких столбов через бассейн с кипящей смолой, нажав три кнопки в полу на трех краях бассейна. Первая кнопка находится прямо перед вами, но чтобы добраться до остальных двух, вам придется пройти целый лабиринт из коридоров, расположенный вокруг всего этого зала. Выходы и входы лабиринта примыкают к четырем низким кельям по углам зала, расположенным попарно на том берегу, где вы находитесь, и на противоположном. Коридоры, ведущие на запад или восток, соединяются напрямую с парной кельей. Коридоры, ведущие на север или юг, проходя через путаницу лабиринта, выходят к кельям другой пары, находящимся на стене, смежной с той, от которой вы начали путь. Начало лабиринта лежит справа от вас в виде низкой двери, открывающейся нажатием кнопки в полу. Сначала вы должны будете пройти по северному коридору прямо перед вами. Постарайтесь не заблудиться в его запутанных поворотах, и в конце он приведет вас во вторую келью, откуда вы сможете добраться до кнопки два и поднять еще три столба. Затем возвращайтесь к четвертой келье и идите по начинающемуся от нее южному коридору. Заканчивается он комнатой, заполненной водой. Под водой дверь, ведущая к парализатору. Открывается она кнопкой, расположенной на уступе над водой. Попасть же в следующую келью можно, свернув в пролом в стене, сделанный одним из монстров. Из последней кельи вы наконец достигнете третьей кнопки и выдвинете все столбы над бассейном. Теперь осторожно запрыгивайте по ним наверх.

Пройдя по тоннелю, вы в конечном итоге доберетесь до телепортатора, переносящего вас на открытое место – широкую поляну с огромным бассейном в центре, находящимся на высоком каменном фундаменте. В центре бассейна стоит массивный столб с третьим ключом шестого уровня, а рядом с ним – меньший столб, имеющий на вершине кнопку. Забирайтесь на центральный столб, берите ключ, а оттуда прыгайте на кнопку на втором столбе. Тогда в глубине бассейна откроется шлюз, и вся вода уйдет по узкому тоннелю, затопляя яму, ведущую к финальному порталу уровня.

Вы также можете проползти по низкому тоннелю вслед за водой или же просто спрыгнуть с одного из карнизов в центральном зале. Оттуда вы должны нырнуть в затопленную яму и осторожно, избегая острых кольев на ее дне, проходить к финальному телепортатору.

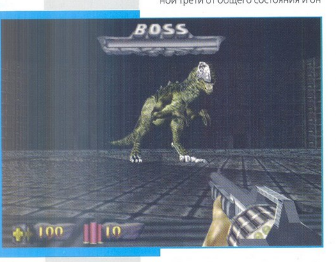
БОСС 2. Муха (Mantis)

Вы оказываетесь в большом квадратном зале на возвышении, в центре которого лежит третий ключ восьмого уровня, а за ним стоит окаменевший монстр. Зал перегорожен четырьмя каменными перегородками, идущими наискосок от скошенных углов к широким колоннам вокруг центра зала, которые поднимаются из земли, как только вы появляетесь на уровне. Вам не остается другого пути, как только идти прямо к ключу. Но в последний момент ключ опускается вниз, под пол, а монстр за ним, стряхнув каменные оковы, внезапно оживает. Он дерется своими острыми как бритва передними лапами и плюется токсичной зеленой кислотой, образующей целые лужи на полу и долго не

Мрачные подземелья этого уровня сплетены в гигантский клубок лабиринтов и кишат различными ловушками и затаившимися врагами



исчезающей. Сначала против монстра лучше всего использовать скорострельное оружие – например, роторный пулемет или лазерную винтовку – и стараться уворачиваться от его плевков. Когда же его повреждения доходят до одной трети от общего состояния и он



начинает бегать по всему залу, обрушивая переборки, не стойте на месте, а преследуйте его, стреляя в спину. Монстр не станет вас атаковать, пока не сломает последнюю стену. Затем переключитесь на ваше последнее на данный момент оружие – парализатор. После падения всех стен муха начинает бешено скакать по стенам, и отследить ее становиться очень трудно. Поэтому накапливайте заряд в оружии, удерживая кнопку, а когда монстр вдруг спрыгнет прямо перед вам, стреляйте в него.

После победы вы заберете появившейся вновь третий ключ восьмого уровня и автоматически окажетесь на центральном уровне.

Странное место. Вероятно, жители этой деревни пытались таким образом спастись от наступающего на них зла, построив свою поднебесную деревню. Но оно настигло их и здесь

УРОВЕНЬ 6. Деревня на верхушках деревьев (The Treetop Village)

Странное место. Вероятно, жители этой деревни пытались таким образом спастись от наступающего на них зла, построив свою поднебесную деревню. Но оно настигло их и здесь. Теперь подвесные дорожки полны все теми же приспешниками Кампейнера.

Поначалу уровень кажется слишком запутанным, но это не так. Все ответвляющиеся от основного пути дорожки очень быстро заканчиваются тупиками, и в них вы сможете найти для себя много полезных вещей. Главное – всегда возвращаться на главную дорогу.

Попасть в деревню можно, заплыв под корни гигантского дерева, растущего на маленьком островке в горном озере. Тогда лифт поднимет вас по пустотелому стволу наверх – в деревню.

Перебираясь по путаным подвесным переходам деревни, исследуйте все ответвления дорожек, множество раз возникающие на вашем пути. Большинство из них быстро заканчивается тупиками, тогда как основной путь в конечном итоге приведет вас к площадке, на которой в тени гигантского дерева стоит большое прямоугольное строение, напоминающие ангар. Внутри него находится первый ключ седьмого уровня.

Через некоторое время вы доберетесь до пещеры с возможностью сохраниться. Из нее ведет канатный мостик, но не спешите идти по нему. Слева от вас на скале есть уступ, с которого можно запрыгнуть на следующий и пройти через пещеру ко второму ключу седьмого уровня. Теперь, чтобы выбраться, вы должны зайти на оборванный мост, где лежит полная жизнь, и прыгнуть с него на противоположный край, висящий над пропастью.

После висячего моста вы выйдете к еще одному прямоугольному строению с телепортатором внутри. Телепортатор перенесет вас в пещеру, откуда есть выход к третьему ключу седьмого уровня. Но сначала нужно прикончить великого колдуна, чтобы опустились бревна, преграждающие проход. Ключ находится на маленькой круглой площадке, от которой звездообразно отходят висячие дорожки к хижинам. Одна из таких дорожек ведет не к хижине, а проходит через несколько площадок со строениями и выводит вас к висячему мосту, перекинутому к финальному порталу. За порталом вы можете спрыгнуть на уступ, где спрятана очередная часть хроноцептера. Берите ее и возвращайтесь по стене, поросшей лианами, к порталу.

УРОВЕНЬ 7. Потерянная земля (The Lost Land)

Вы уже на подступах к замку главного злодея игры Кампейнера. Он знает это, потому и посылает в бой все новые и новые легионы своих хладнокровных слуг. Вам предстоит еще множество испытаний. Основная опасность на уровне теперь исходит от серьезно преобразившихся динозавров. Они получили стальные доспехи и стрелковое оружие и, как следствие, стали вдвойне опасны. Но и у вас прибавилось опыта и оружия в борьбе с ними.

Первое испытание ждет вас, как только вы пройдете вторую контрольную точку и окажетесь на каменном плато, где вас встретит огромный трицератопс, оседланный солдатом с ракетным вооружением. Убив его, оглядитесь вокруг. С этого плато ведут две параллельные дороги. Советуем пройти по обеим из них по очереди.

Вход на первую дорогу обрамляют два серых продолговатых валуна, но он закрыт каменным столбом. Опустить его можно, нажав кнопку, находящуюся на каменном уступе за краем обрыва. В конце пути вас ожидает колдун, мешающий вам спрыгнуть на торчащий из пропасти столб с ультра-жизнью, а с него – на широкую горную тропу.

Второй путь лежит по висящим над пропастью на некотором расстоянии друг от друга камням и изобилует различными полезными вещами.

Идите по горной тропе, огибая скалу. Не тратьте патроны на встречающихся по дороге противников, так как их убьет падающими с неба валунами. Постарайтесь лучше, чтобы ими же не убило и вас.

В северной части долины гейзеров спрыгивайте вниз и по подвесным дорожкам добирайтесь до реки магмы. Оттуда по столбам входите в ущелье, которое вы должны преодолеть, прыгая со столба на столб и с уступа на уступ. Но на каждом следующем уступе вас будет ждать противник, и попасть на него вы сможете, только убив врага. Зато в конце ущелья вас ждет четвертый ключ восьмого уровня и возможность сохраниться. Уйти вам надо через телепортатор неподалеку.

Наконец, миновав все ловушки и преодолев реки огня, вы попадете в город. Сперва идите прямо, по широкой мостовой, через контрольную точку. Чуть дальше, слева от вас, есть огромная кубическая плита. Чтобы опустить ее, надо нажать кнопку в полу, расположенную несколько дальше, и быстро вернуться, пока плита снова не поднялась. За ней есть подъем, ведущий на решетку над мостовой, где вы возьмете пятый ключ восьмого уровня.

Наконец вы выйдете к телепортатору рядом с пропастью, из которой торчат массивные колонны в шахматном порядке. На них лежит всевозможное оружие. Вы можете собрать его, прыгая по колоннам, рискуя сорваться в пропасть, или миновать этот участок, зайдя в телепортатор.

Еще один телепортатор – и по узким мостикам вы доберетесь до контрольной точки. За ним прямо перед вами площадки образуют лестницу, ведущую снова на мостовую. Но теперь по ее краям рас-



положены автоматические пушки. Уничтожив их все, попадете к водопаду. Смело прыгайте вниз. Выныривайте, уничтожайте всех роботов и, нажав кнопку в полу, достигнете финального телепортатора.

УРОВЕНЬ 8. Последнее сопротивление (Final Confrontation)

Наконец вы достигли сердца тьмы – попали в главный замок Кампейнера. Здесь вы редко где встретите живое существо, в основном атакуют теперь различные андроиды и охранные роботы, но они не так страшны, как сама планировка уровня. Все направлено на то, чтобы запутать вас в бесконечных переходах и лифтах, закружить и навечно похоронить в огромных озерах лавы, так часто встречающихся на пути. Используйте все оставшиеся силы на то, чтобы выбраться из этого клубка и наказать наконец злодея.

Очутившись на уровне и не обнаружив позади себя привычного начального портала, вы поймете, что назад дороги нет, поэтому осторожно выбирайтесь на открытую местность. Первыми вам готовят теплую встречу сразу два ракетоносных трицератопса, а за ними – целая стена огня автоматических охранных пушек на стене замка. Могу вас обнадежить – это первые и практически единственные действительно опасные противники на уровне. Далее вам будут встречаться в основном различные андроиды, охраняющие залы и коридоры дворца, а они не опаснее обыкновенных солдат. Слева от стены с автоматическими орудиями в скале есть туннель, соединяющийся с подземными коммуникациями замка. Там вы должны найти люк с лестницей, ведущей наверх.

Самый запутанный участок пути начинается после того, как вы доберетесь до лифта первого уровня доступа (Lift Access 1). После лифта вы найдете возможность сохраниться, а прямо напротив этого места в полу есть люк, ведущий в подвалы, заполненные мутной зеленой водой, в которой водятся животные сточных вод. Двигаясь по этой рукотворной подземной реке, вы попадете в небольшой круглый зал, из которого ведут сразу три тоннеля. Тот, что расположен справа от вас, заканчивается тупиком, а два других ведут в одно и то же огромное цилиндрическое помещение, напоминающее очень большую в диаметре шахту, только на разные по высоте уровни. Центральный коридор, очень долго петляя, приводит вас в конечном итоге в еще один многоуровневый зал, заполненный все той же мутноватой зеленой водой. Все это сделано только для того, чтобы запутать вас. Для того чтобы продолжить путь, вам необходимо попасть к телепортатору, находящемуся в цилиндрическом зале-шахте чуть выше того места, где между двумя коридорами перекинут мостик. Сделать это можно, если вы выберете левый из трех коридоров. Тогда вы подниметесь на самый верх, практически под потолок зала, а оттуда сможете спрыгнуть к телепортатору.

В конце концов, когда вы достигнете уходящей наверх шахты с мощным генератором гравитационного поля внизу, то знайте, что конец вашим блужданиям уже близок. От шахты лучами расходятся три коридора на различной высоте. Нижний и средний соединяются между собой, проходя через два больших зала с множеством различного оружия и боеприпасов, но и таким же обилием врагов. Самый верхний же ведет в коридор, ромбический в сечении с последней контрольной точкой в самом начале. Он-то вам и нужен. После него вы минуете еще два небольших зала и окажетесь в комнате, где с потолка свисают подвешенные за ноги люди. Не робейте: пройдите в самый дальний конец, где вас ждет телепортатор, чтобы переместить к Т-рексу.

БОСС 3. Т-рекс (T-Rex)

Самый ужасный монстр из всех, которые есть в игре, превосходящий по мощи даже своего господина Кампейнера. Т-рекс уже не просто самый огромный хищник, когда либо появлявшийся на земле, а гигантский киборг с лазерным и стрелковым вооружением. Помимо этого он умеет, словно Змей Горыныч, извергать из пасти огонь и вызывать локальное землетрясение одним ударом ноги. Но не забывает он также и про свои ужасные челюсти, утыканные острыми, словно кинжалы, зубами, и может серьезно покалечить одним укусом, если вы неосторожно приблизитесь. Уровень, на котором вам нужно будет его одолеть, очень похож на уровень первого босса – большого охотника – и представляет собой огромную арену, из центра которой монстр и появляется. На севере в стене есть небольшой коридорчик, где можно спрятаться и стрелять по врагу, осторожно высовываясь из-за угла. Но если вас больше привлекает открытый бой, то желательно не приближаться близко к тиранозавру и использовать тот факт, что при всем своем огневом превосходстве он не умеет стрелять с упреждением и поэтому очень часто промахивается.

После победы над этим воплощением зла вы оказываетесь на дне круглого колодца, где можно взять часть хроноцептера, сохраниться, а дальше идти по коридору, в котором лежит всевозможное оружие. В конце будет комната с уже знакомыми подвешенными за ноги людьми и телепортатор к заключительному этапу всей игры – главному злодею Кампейнеру.

КАМПЕЙНЕР (Campaigner)

Кампейнер, также как и Т-рекс, является киборгом. Он не имеет такого мощного вооружения, как тиранозавр, но зато с лихвой окупает это, используя магические приемы и постоянно перемещаясь с такой скоростью, что за ним почти невозможно уследить. Вы также не должны стоять на месте. Постарайтесь войти с ним в ближний контакт, когда он переходит на рукопашный бой своей палицей, чтобы он не оказался за



спиной. Подавляйте его огнем из стрелкового оружия и помните про ваше новейшее и самое мощное оружие – хроноцептер. Всего пары выстрелов достаточно, чтобы покончить со злодеем, но в него еще надо попасть.

Всего пары выстрелов достаточно, чтобы покончить со злодеем, но в него еще надо попасть





Алексей Steблев

UBIK

РАЗРАБОТЧИК	CRYO Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	Interplay
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	квест
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – Windows 95
Процессор – Pentium 100 МГц или выше
Оперативная память – 16 Мб
Привод CD ROM – восьмискоростной
Необходимо 50 Мб свободного дискового пространства





Сие творение компании Cryo представляет собой игру, мало похожую на что-либо выпущенное раньше. Причем дело не в жанре, а в графическом движке. По жанру «Юбик» больше всего напоминает Gender Wars – аркаду с элементами RPG. С графикой же дело обстоит гораздо сложнее – вид с фиксированных камер (с возможностью переключения с одной камеры на другую, но без скроллинга). Такой движок обычно используется в квестах, где все его недостатки (при фиксированной камере обзора, если это не «вид сверху», всегда чего-то не видно) не играют роли (все необходимые объекты помещаются в пределах видимости), а достоинства (превосходно прорисованная картинка высокого разрешения) значительно улучшают играбельность. На мой взгляд, в «Юбике» у вас, как правило, не будет времени любоваться красотами природы – надо бегать и стрелять. И именно здесь возникают проблемы! Дело в том, что довольно часто под ваш обзор не попадает большая часть помещения... Порой, чтобы в конце концов увидеть на экране, где находятся враги (или любой другой объект), приходится лихорадочно многократно переключать камеры и, как следствие, терять драгоценное время и контроль над отрядом. Разработчики, видимо, поздно поняли промашку с движком, но все же кое-что сделали для того, чтобы облегчить жизнь игрокам (например, агенты сами начинают стрелять по врагу, как только он появляется в пределах досягаемости их оружия).

Звуковые эффекты сделаны хорошо, музыка тоже на уровне, интересный сюжет и видеоролики.

СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ

Год 2019. Состоящая из киборгов с повышенными ментальными способностями террористическая корпорация «Холлис» (Hollis) набирает силу. И перед вами – ветераном и бывшим агентом ФБР Джо Чипом (Joe Chip) – стоит задача остановить этот беспредел. Вы возглавляете военный отдел ассоциации «Ранситер» (Runciter) и являетесь командиром отряда, посылаемого на миссии.

Корпорация «Холлис» когда-то состояла из людей, но этим людям захотелось больше власти (или денег). И чтобы добиться своего, они стали совершенствовать свои физические и ментальные характеристики с помощью имплантов. Глава ассоциации «Ранситер», Глен Ранситер (Glen Runciter), считает подобные действия недопустимыми...

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Как руководитель военного отдела, вы должны оптимально подбирать агентов для своего отряда и экипировать их. Ваш отряд может состоять не более чем из пяти агентов, но реально вакантны только три места, так как Джо Чип и Пат Конли обязаны выходить на каждое задание.

Любая миссия прежде всего сводится к уничтожению врагов. Составьте свой отряд правильно, и победа будет за вами. Рекомендация по составу отряда: Джо Чип, Пат Конли, три солдата.

Каждый лишний пси-агент – это на одного солдата меньше и на одну проблему больше! Пси-агенты неспособны использовать нормальное оружие и имеют слабое здоровье. Они могут использовать экстрасенсорные способности и сопротивляться ментальным атакам врага. Но у «Холлиса» тоже полно пси-агентов, и они тоже хорошо сопротивляются ментальным атакам! А еще пси-агенты «Холлиса», в отличие от ваших, имеют много хит-пойнтов и могут обращаться с любым оружием... Авторы игры полагают, что солдаты вам нужны только для прикрытия «по-настоящему крутых парней» – ваших пси-агентов. Может быть, на самом низком уровне сложности пси-агенты и смогут кого-нибудь убить, но оптимальный метод – достижение победы силой оружия (т. е. солдатами).

Исследовательский отдел постоянно подкидывает вам новые разработки. Настоятельно рекомендуется использовать наиболее совершенную экипировку, если, конечно, денег хватит...

ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

1. Оборонительная тактика.

Поставьте агентов в защитную стойку (команда «Kneel»). Так в них будет немного сложнее попасть, а стрелять они будут сами, как только заметят врага.

2. Агрессивная тактика.

Как только заметите врага – сразу отдавайте приказ атаковать. Те агенты, которые умеют стрелять на бегу (мастера, разведчики, Джо Чип), дерутся значительно лучше, если им отдать приказ. Иногда они даже сами начинают агрессивно атаковать (способность «Instinctive Fire»).

3. Комбинированная тактика.

Агент с тяжелым вооружением агрессивно атакует, а остальные используют оборонительную тактику.

4. Выманивание врагов.

Расставьте агентов рядом с проходом в комнату с врагами и пошлите туда одного из них. Как только его заметят – сразу возвращайте. Враги побегут за ним; но то, что они будут проходить в дверь постепенно (возможно даже, что только часть врагов заметит вашего солдата), даст вам возможность агрессивно атаковать с численным перевесом. Не забудьте отключить автоматическое переключение камеры и подобрать оптимальный угол обзора.

ПОДБОР КОДОВ ДОСТУПА

Ваш хакер может попытаться взломать компьютерную сеть. После того как вы подключились к сети и выбрали объект для взлома, вашей задачей становится подбор четырехзначного кода за ограниченное количество попыток и времени. На самом деле код только кажется четырехзначным, реально вам необходимо подобрать четыре однозначных кода (т. к. каждая угаданная цифра сразу подсвечивается красным цветом), что значительно облегчает вашу задачу (в первом случае шанс на успех с первой попытки был бы 1 к 10000, а так – 1 к 40). Как выберете комбинацию – жмите кнопку «Submit», правильно названные цифры станут красными. Также вам будет дана подсказка по принципу «больше-меньше» (Superior и Interior соответственно). Каждый раз меняйте все неугаданные цифры. Имейте в виду, что если ваш взлом не будет успешным, то хакер будет ранен или даже убит... Так что настоятельно рекомендуется заранее снабдить вашего хакера лучшим комплектом хакерских программ.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ (AI)

AI не может похвастаться большой сообразительностью: враги разбросаны по уровню, и как только какой-либо их отряд заметит вас, он сразу же атакует, пытаясь задавить своим численным (а на самом сложном уровне игры – еще и качественным) превосходством. По ходу миссии при соответствующем развитии сюжета враги могут появляться в любых частях уровня, в том числе – в уже полностью очищенных от их присутствия секторах...

Разнообразием функций управления вас тоже не балуют.

Масса странных вещей случается при перемещении вашего отряда. Отсутствует какой-либо строй или организованность движения (например, сначала могли бы идти солдаты с хорошей броней и здоровьем, а уж потом дохляки вроде пси-агентов). Часто приходится наблюдать такую картину: получив приказ выйти из помещения, ваш отряд начинает ломиться в указанную дверь, как будто там даром угощают пивом! В итоге самый шустрый проскакивает, а следующие двое застревают в проходе, блокируя путь не только друг другу, но и всем идущим за ними! Смешно, не правда ли? А пока вы катаетесь по полу от смеха или (когда смеяться уже надоест) начинаете вспоминать добрым словом создателей игры (потом родителей этих создателей, потом создателей этих родителей...), вашего «шустрика», проскочившего вперед всех, вместо бесплатного пивка поджидает десяток оппонентов... а они времени даром терять не будут, уж поверьте мне!

Еще более оригинально выглядит случай, когда в разгаре ожесточенной перестрелки один из ваших людей (особенно этим грешит Пат Конли) самовольно (без приказа!) срывается с занятой позиции и бежит прямо в гущу врагов. Исход подобной самодеятельности предсказать нетрудно...

АГЕНТЫ

Агенты ассоциации Ранситер, в первую очередь, подразделяются на солдат и пси-агентов (psi agents).

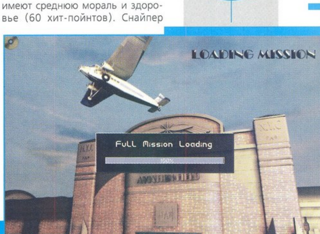
СОЛДАТЫ

Recruits – рекруты. Совсем зеленые и необстрелянные, рекруты – это единственные солдаты, доступные для найма в первой миссии, специальными способностями они не обладают. Рекруты имеют низкую мораль и здоровье. Рекруты становятся ветеранами, если выживают в первой миссии.

Veterans – ветераны. Ветераны по всем параметрам лучше рекрутов; у них средняя мораль и здоровье. После двух миссий ветераны прогрессируют до разведчиков, или снайперов, или докторов, или хакеров (на выбор).

Scouts – разведчики. По разведчикам врагам сложнее попасть, т. к. они лучше других солдат умеют избегать вражеского огня. Разведчик, воспитанный вами, владеет также способностью стрелять и перемещаться одновременно (Mvt. Fire). Разведчики имеют среднюю мораль и здоровье. Со временем разведчик прогрессирует до мастера (Weapon Master).

Snipers – снайперы. Снайперы наносят врагу максимально возможный вред при стрельбе. Они имеют среднюю мораль и здоровье (60 хит-пойнтов). Снайпер





может прогрессировать до тяжелого пехотинца (Heavy Weapon).

Docs – доктора. Доктор имеет бонусы при использовании аптечек, но специальными боевыми качествами не обладает (дерется на уровне ветерана). Доктор прогрессирует до военного врача (Surgeon).

Hackers – хакеры. Хакер умеет подбирать коды доступа к вражеским компьютерным сетям. Хакер имеет среднюю мораль и здоровье (52 хит-пойнта). Прогрессирует до подрывника.

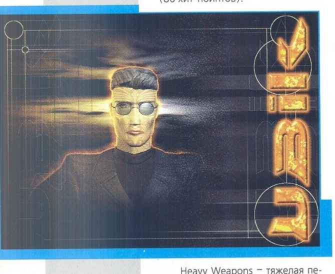
Weapon Masters – мастера. Мастер превосходно владеет оружием и, совершенствуясь с каждой миссией, достигает поистине впечатляющих результатов. Хотя мастер не может использовать тяжелое вооружение и тяжелую броню (Battle Gear), он, на мой взгляд, является лучшим агентом в игре, т. к. уничтожает врагов с потрясающей скоростью. Также мастер сохраняет все преимуще-

...Враги могут появляться в любых частях уровня, в том числе – в уже полностью очищенных от их присутствия секторах...



ства разведчика. Мастер имеет высокую мораль и здоровье (70 хит-пойнтов).

Demolishers – подрывники. Подрывник может носить тяжелую броню, использовать пулеметы и ручной миномет, создавать минные поля, взламывать коды доступа (бывший хакер все-таки). Подрывник имеет высокую мораль и превосходное здоровье (80 хит-пойнтов).



Heavy Weapons – тяжелая пехота. Тяжелый пехотинец может носить любую броню и использовать тяжелое вооружение; также он сохраняет все преимущества снайпера. Тяжелый пехотинец отличается высокой моралью и отличным здоровьем (100 хит-пойнтов).

Surgeon – военный врач. Военврач представляет собой улучшенный вариант доктора, обладает хорошими моральными показателями и средним здоровьем (60 хит-пойнтов).

ПСИ-АГЕНТЫ

Пси-агенты обладают ментальными способностями в разных областях. Способности совершенствуются с каждым уровнем опытности. Пси-агенты могут также иметь хакерские и медицинские навыки.

Psi grade 0 – пси-агент нулевого уровня: низкая мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 22 пойнта, метальная сопротивляемость низкая.

Psi grade 1 – пси-агент первого уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 26 пойнтов, средняя ментальная сопротивляемость.

Psi grade 2 – пси-агент второго уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 30 пойнтов, ментальная сопротивляемость лучше, чем у агентов первого уровня.



Psi grade 3 – пси-агент третьего уровня: средняя мораль, здоровье – 36 хит-пойнтов, мана – 34 пойнта, ментальная сопротивляемость выше средней.

Psi grade 4 – пси-агент четвертого уровня: высокая мораль, здоровье – 40 хит-пойнтов, мана – 38 пойнтов, высокая сопротивляемость психическим атакам.

Psi grade 5 – пси-агент пятого уровня: высокая мораль, здоровье – 40 хит-пойнтов, мана – 50 пойнтов, наивысшая ментальная сопротивляемость.

СПОСОБНОСТИ АГЕНТОВ

Умения ваших людей можно разделить на две категории: владение оружием и дополнительные навыки.

Навыки по обращению с оружием:

Handgun – пистолеты;
SMG – автомат;
Rifle – винтовки;
Spawn off gun – обрез;
Grenade – гранаты;
Automatic weapon – пулеметы;
Heavy weapon – тяжелое оружие;
Minelayer – миномет.

Дополнительные навыки:

Treatment (лечение) – дает бонусы при использовании аптечек, возможность использования улучшенных версий аптечек и лечения других агентов;

Hacker (хакер) – взлом компьютерных сетей; позволяет открывать закрытые двери, выводить из строя андроидов, Telepad и Psi Pad;

Dialogue (диалог) – умение вести диалог с управляемыми компьютером невраждебными персонажами. Эта способность зарезервирована для Джо Чипа;

Movement Fire – способность стрелять на бегу;

Sniper (снайпер) – умение наносить повышенное повреждение врагам за счет более точного прицеливания.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Joe Chip – Джо Чип: имеет максимальный класс опытности (и поэтому не прогрессирует); обладает высокой сопротивляемостью психическим атакам (уникальная черта для солдата); может использовать только легкое оружие, гранаты и самодельный обрез (рекомендуется).

Pat Conley – Пат Конли: владеет уникальной способностью – Chronos, благодаря которой вы можете сохранять игры. Игры сохраняются автоматически при входе на новую территорию или при достижении определенного момента времени (способ зависит от миссии). Пат Конли может также полностью исцелять своих (Complete Healing) и парализовать сразу нескольких врагов на короткое время (Multiple Paralysis).

ОРУЖИЕ

Предлагаемое вам вооружение весьма разнообразно, но реальный выбор невелик из-за классовых ограничений агентов и откровенной никчемности значительной части вашего арсенала. На мой взгляд, возможности пулеметов и тяжелого вооружения сильно занижены. Например, для того, чтобы застрелить из Autocannon (по словам авторов, это оружие обладает максимальной убойной силой) самого обычного врага, требуется два, а иногда и три прямых попадания... а ведь Autocannon не может похвастать высокой скоростью стрельбы. Так что Weapon Master, вооруженный автоматической винтовкой, на деле оказывается эффективнее тяжелого пехотинца с большой пушкой.

Рекомендуется использовать следующее оружие:
.75 auto – для пси-агентов;
Sawed off Gun – для Джо Чипа;
MMG или Autocannon – для тяжелых пехотинцев;
MMG или Minelayer – для подрывников;
Assault Rifle – для всех остальных.

Значительная часть оружия поставляется в двух версиях – MkI и MkII. MkII – это улучшенная версия, снабженная лазерным прицелом, обеспечивающим повышенную точность стрельбы.

Пистолеты (Hand Gun) – самое слабое оружие ближнего боя.

Gun – револьвер: довольно никчемное оружие, пригодно только для самоубийства.

.75 auto – лучшее оружие из всего, что могут использовать пси-агенты. Надежный пистолет с неплохой убойной силой и магазином на три заряда.

Blastergun – бластер: маломощный лазерный пистолет, ненадежен, бесконечные патроны (энергетический аккумулятор).

Автоматы (Sub Mashine Gun) – оружие ближнего боя.

Uzi 2015 – автомат «Узи»: низкая убойная сила, бьет очередями.

SMG – автомат: убойная сила средняя, стреляет очередями, магазин на 6 зарядов.

Ружья (Rifle).

Riot Gun – помповый дробовик: оружие ближнего боя, убойная

сила невысокая, заклинивает очень редко, десять патронов в магазине.

Rifle – винтовка: дальнобойное оружие, приличная огневая мощь, редко заклинивает, шесть патронов в магазине.

Assault Rifle – автоматическая винтовка: дальнобойное оружие, бьет очередями, надежно, хорошая убойная сила, шесть зарядов.

Autoblaster – лазерная винтовка: оружие ближнего боя, часто заклинивает, средняя убойная сила, бесконечные патроны (энергетический аккумулятор).

Гранаты (Grenade).

M40 – гранатомет: оружие ближнего боя, высокая убойная сила, заряд – одна граната.

Пулеметы (Automatic Weapon) – дальнобойное оружие с хорошей убойной силой, может использоваться только подрывниками и тяжелыми пехотинцами.

LMG – легкий пулемет: стреляет очередями, десять зарядов.

MMG – стандартный пулемет: стреляет очередями, двадцать патронов в магазине.

Heavy Blaster – тяжелый бластер: оружие ближнего боя, высокая убойная сила, заряды бесконечны, но заклинивает часто.

Тяжелое оружие (Heavy Weapon) – может использоваться только тяжелыми пехотинцами.

Autocannon – портативная пушка: дальнобойное оружие с высокой убойной силой, пять снарядов в магазине.

Grenade Laucher – гранатомет: оружие ближнего боя, обойма на десять гранат, высокая надежность и убойная сила.

Rocket Launcher – ракетная пусковая установка: дальнобойное оружие с высокой надежностью и убойной силой, обойма на две ракеты.

Специальное оружие.

Spawn off Gun – обрез: оружие ближнего боя с высокой убойной силой; никогда не заклинивает; пять зарядов в обойме. Личное оружие Джо Чипа.

Mine Layer – ручной миномет: оружие ближнего боя, магазин на десять мин, высокая убойная сила. Только подрывники могут использовать миномет.

Demo Mine – мины повышенной убойной силы, используются только подрывниками. Характеризуются совершенно запредельной ценой (5000$ за 10 штук).

Примечание: все виды оружия, в которых используются мины, или гранаты, или снаряды, или ракеты, в бою могут задеть и ваших агентов. Применяйте их с осторожностью (или не применяйте вовсе), так как эти виды, а также оружие, стреляющее очередями, действуют на нескольких человек сразу (если те стоят близко друг к другу).

БРОНЯ

Cevlar Armor – легкий кевларовый бронежилет: MkI – защита 4-9, очень быстро изнашивается; MkII – защита 7-12, быстро изнашивается; MkIII – защита 11-16, медленно изнашивается.

Battle Suit – стандартный бронежилет: MkI – защита 10-15, очень недолговечен; MkII – защита 13-18, хватает на 5-10 выстрелов; MkIII – защита 16-21, хватает надолго.

Battle Gear – тяжелая броня: MkI – защита 15-20, изнашивается быстро; MkII – защита 19-24, средняя прочность; MkIII – защита 22-27, хватает надолго; MkIV – защита 30, эту броню практически невозможно разрушить. Несколько первых выстрелов вообще не причиняют вреда солдату в тяжелой броне. Тяжелую броню могут носить только подрывники и тяжелые пехотинцы.

Force Shield – силовой щит. Пока у вашего солдата есть силовой щит, он не теряет здоровье от обычных атак. Но силовой щит восстановлению не подлежит. MkI = 50 хит-пойнтов; MkII = 100 хит-пойнтов; MkIII = 50 хит-пойнтов.

Psi Shield – пси-щит: защищает от вражеских ментальных атак, не восстанавливается. MkI = 3 атаки; MkII = 9 атак; MkIII = 12 атак.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Medikit – одноразовая аптечка. MkI восстанавливает восемь хит-пойнтов; MkII восстанавливает двадцать хит-пойнтов, может использоваться только агентами, разбирающимися в медицине (Treatment).

First Aid Kit – многоразовая аптечка: восстанавливает двенадцать хит-пойнтов за раз, может использоваться только докторами и военными врачами.

Hacker's Kit – набор хакерских программ. Используется только хакерами. Чем лучше (и дороже) программы – тем больше попыток взлома у вас будет в запасе.

Double Loader – двойной магазин, удваивает боезапас любого оружия. Только солдаты могут использовать двойной магазин.

Adrenaline Kit – адреналиновый стимулятор (одноразовый), снимающий болевые и психологические эффекты от ранений, позволяет даже тяжелораненым солдатам действовать с оптимальной скоростью и стойкостью.

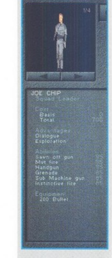
МИКРОЧИПЫ

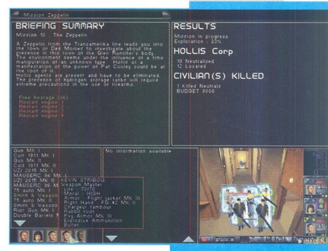
Command Chip – командный чип: этот бесплатный чип всегда с вами. Когда вы на задании, он дает вам возможность посмотреть статус и цели миссии, а также состояние отряда. Когда вы не на задании, то через этот чип иногда можно набирать отряд (обычно для этого используется Squad Selector).

Treatment Chip – медицинский чип (одноразовый): вылечивает ранения до восьми хит-пойнтов у всего отряда.

Advanced Treatment Chip – улучшенный медицинский чип (одноразовый): полностью восстанавливает здоровье всего отряда (но мертвых не воскрешает).

Booster Chip – мозговой стимулятор: позволяет вам ненадолго остановить время в разгаре боя и отдать приказы своим людям. Эффект этого чипа можно растянуть на несколько раз: когда все приказы отданы – щелкните на нем снова, и время пойдет в нормальном темпе.





Moral Booster Chip – моральный стимулятор (одноразовый): поднимает дух испуганных или паникующих агентов.

Detection Chip – чип обнаружения (постоянный): позволяет видеть на карте всех врагов.

Scanner Chip – сканирующий чип (постоянный): выдает детальную информацию о том агенте врага (уровень, вооружение, снаряжение), на которого наведен курсор.

Psi Screen Chip – пси-экран (одноразовый): на короткое время полностью защищает вас от ментальных атак врага.



Speed Chip – ускорение (одноразовый): на короткое время ускоряет передвижение и темп стрельбы вашего отряда.

Assault Chip – боевой стимулятор (одноразовый): на короткое время значительно повышает боевые характеристики всего отряда.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МИССИЯ 1 – Поиск Конли в Киббуце

Задачи:

найти Пат Конли (Pat Conley);

уговорить ее работать на ассоциацию Ранситер;

вернуться к месту высадки.

Из длинного зала с нетлинком бегите дальше, пока не дойдете до открытой площадки (до сих пор вы бегали только по туннелям). Перед площадкой есть небольшая комната с кнопкой тревоги, она может вам пригодиться. По другую сторону от открытой площадки начните искать сетевой центр (Network Center). Сетевой центр – это помещение с терминалами, внешне напоминающее винтовую лестницу. На уровне есть несколько таких комнат, и вам нужно найти ту, в которой находится Пат Конли. На косяке двери сетевого центра видны две белые полосы. Убедите ее работать на вас и отходите к месту высадки.

Тактика: бежим и стреляем; при высоком уровне сложности игры имеет смысл иногда выманивать врагов.

Состав отряда – 4 человека (резервируем место для Пат Конли): Джо Чип; два рекрута (выберите рекрутов с максимальными показателями по стрельбе из винтовки); один пси-агент, умеющий лечить (Healing), или еще один рекрут (тогда как следует запаситесь аптечками).

Минимальная экипировка отряда приведена ниже.

Всем агентам покупаем лучшую на данный момент броню (Battle Suit MkII).

Джо Чип: обрез, 150 патронов.

Рекруты: автоматическая винтовка, 150 патронов.

Пси-агент: .75 auto, 100 патронов.

МИССИЯ 2 – Очистка фабрики

Задача: уничтожить всех агентов Холлиса.

Убив всех в первом зале, идем в проход в левой (от входа) стене. Очищаем от супостатов все задние комнаты, а потом и второй зал.

Тактика: используем только выманивание (иногда по нескольку раз в одном месте).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; три ветерана, умеющих хорошо стрелять из винтовки.

Минимальная экипировка отряда приведена ниже.

Броня – Battle Suit MkII.

Джо Чип: обрез, 200 патронов, двойной магазин.

Пат Конли: 75 auto, 100 патронов.

Ветераны: автоматическая винтовка, 200 патронов, двойной магазин.

МИССИЯ 3 – Защита мораториума

Задача: защитить криогенную камеру Эллы Ранситер от уничтожения.

Сразу бежим в зал (тот, в который вас проведет доктор перед началом миссии), где находится криогенная камера Эллы Ранситер, и ждем там врагов. Враги будут прибывать группами по 5–10 киборгов. Миссия закончится, когда вы отобьете все атаки. Рекомендуется агрессивная тактика атак (с засадой прямо у входа в зал с криогенной камерой).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; ваши лучшие солдаты (те, которыми вы управляли, начиная с первой миссии). При игре на высоком уровне сложности возьмите одного подрывника с ручным миномётом и используйте комбинированную тактику.

МИССИЯ 4 – Охота на клонов

Задача: очистить здание ассоциации «Ранситер» от клонов Джи-Джи Эшвуда (G. G. Ashwood).

Прохождение: Джи-Джи Эшвуд расклонировал себя в слишком больших количествах, и это не нравится ассоциации «Ранситер». Джо Чипу поручено убить Эшвуда и всех его клонов. Клонами забито все здание ассоциации, и они будут воскресать сразу же после того, как вы их застрелите. Так будет продолжаться, пока вы не уничтожите настоящего Эшвуда (в отличие от клонов, он выглядит более контрастно и не мигает). Если у вас возникнут проблемы с определением настоящего Эшвуда, то просто «прочешите» все здание и убейте каждого клона не меньше одного раза. В большинстве случаев Эшвуд пасется на этаже «Phi» или на крыше (Rooftop).

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; ваши лучшие солдаты (разведчики).

МИССИЯ 5 – Отступление с лунной базы

Задача: добраться до выхода.

Время выполнения этой миссии ограничено, так что действуйте оперативно. За вами будет летать криогенный гроб Глена Ранситера, и для того, чтобы спуститься на лифте или выйти с уровня, вам придется дожидаться, пока он вас догонит. Все время бегите прямо, два раза воспользуйтесь лифтами и найдите круг с надписью «Exit» на третьем этаже.

Состав отряда: Джо Чип; Пат Конли; подрывник с наиболее совершенным набором хакерских программ и вооруженный стандартным пулеметом; ваши лучшие солдаты.

МИССИЯ 6 – Разборка на корабле

Задачи:

взломать компьютерную сеть и открыть дверь;

убить всех агентов «Холлиса».

Взломайте сеть и откройте дверь, а потом просто войдите в следующую комнату и убейте всех врагов.

Состав отряда – тот же, что и в миссии 5.

МИССИЯ 7 – Очистка мораториума

Задачи:

доставить криогенную камеру Ранситера в ту же комнату, где находится криокамера его жены (Эллы Ранситер);

истребить всех враждебно настроенных типов.

Пробейтесь в помещение с Эллой Ранситер (вы его обороняли в третьей миссии), попутно убейте всех встретившихся врагов. Рядом с камерой Эллы Ранситер вы найдете флакон с юбиком (Ubik). Он вам потребуется для уничтожения главного босса – пси-вампира Джори в пятнадцатой миссии. Используйте его там вместо оружия. Когда получите сообщение о вражеских подкреп-





лениях, идите к выходу и разберитесь с гангстерами и агентами «Холлиса». Потом вернитесь в мораториум и нейтрализуйте оставшихся врагов в дальних помещениях.

Состав отряда тот же.

МИССИЯ 8 – Путешествие в Де Мойнс: очистка здания ассоциации «Ранситер»

Задачи:

планомерно истребить врагов на всех этажах;

выйти из здания.

Эта миссия проходится аналогично четвертой миссии, но значительно проще, т. к. вам противостоят обычные люди, которые, в отличие от клонов, не имеют тенденции постоянно воскресать. Просто убейте всех врагов на всех этажах, и после этого в меню лифта выберите «Outside». В дальнейшем не подбирайте вещи убитых врагов, если в этом нет необходимости. Там может оказаться броня, которая значительно хуже вашей.

Состав отряда: Джо Чип, Пат Конли, три ваших лучших Weapon Master'а.

Экипировка отряда приведена ниже.

Вы комплектуете отряд на много миссий подряд (у вас не будет возможности менять экипировку после каждого задания; у вас ВООБЩЕ больше не будет возможности ее менять), поэтому возьмите лучшую броню, щиты, амуницию (и чем больше, тем лучше), рекомендуются разрывные боеприпасы (Explosive Ammunition). Спецсредства типа хакерских наборов вам не потребуются. Купите максимальное количество лучших чипов, они вам сильно помогут на высоком уровне сложности, да и на низком не помешают. Оружие для мастеров – Assault Rifle MkII.

МИССИЯ 9 – Путешествие в Де Мойнс: аэропорт

Задачи:

поговорить со служащими в главном зале аэропорта;

достигнуть взлетно-посадочной полосы до истечения лимита времени.

Быстро бегите в главный вход, поговорите с девушкой. Потом пройдите в ворота 1 (Gate 1), оттуда – на улицу, а затем на ВПП. Следите за временем и не устраивайте затяжных баталий.

МИССИЯ 10 – Путешествие в Де Мойнс: полет на дирижабле

Задачи:

освободить пленников в пилотском отсеке;

запустить все четыре двигателя.

Сначала идем в пилотский отсек и убиваем врагов. Постарайтесь, чтобы ваши остолопы в приливе усердия заодно не пристрелили самого пилота (попробуйте выманить врагов). Потом бегите в машинное отделение. Двигатели находятся за маленькими дверями по обеим боковым сторонам машинного отделения. Для того чтобы запустить двигатель, просто нажмите на переключатель рядом с ним. Подавляйте любое встречаемое сопротивление. Когда все задачи будут выполнены (проверьте по командному чипу), просто ждите завершения миссии.

МИССИЯ 11 – Очистка аэропорта

Задачи:

убрать всех агентов «Холлиса»;

поговорить с клерком и забрать бонус;

сесть на такси до мортуария.

Действуйте по вышеприведенному плану. Будьте осторожны и следите, чтобы Пат Конли никуда не убегала.

МИССИЯ 12 – Мортуарий «Часовня Покоя»

Задача: убить всех врагов.

Поговорите со священником. Прочтите письмо, лежащее на гробу Глена Ранситера. Я предполагаю, вы будете просто счастливы узнать, что вы мертвы, а Глен Ранситер жив.

Пробегитесь по уровню и искорените всех врагов. Почитайте «Книгу Мертвецов». Поговорите со священником. Снова убейте всех монстров и подберите юбик у алтаря.

Теперь вы можете спокойно ехать в отель «Меремонт»...

МИССИЯ 13 – Отель «Меремонт»

Задача: убить всех врагов.

Поговорите с клерком. Поговорите с мужчиной, который вас ожидает. Он вам предложит информацию в обмен на юбик. Соглашаться или нет – дело ваше, но на игре это никак не отразится. Потом поднимитесь на второй этаж и аннигилируйте агентов «Холлиса». Затем выйдите на улицу и очистите ее от вражеского присутствия. Вернитесь в отель и поговорите с Гленом Ранситером. Теперь вам наконец-то стало известно, что же все-таки тут происходит... Снова выбейте врагов со второго этажа, а потом с улицы. Вернитесь в отель «Меремонт».

МИССИЯ 14 – Уничтожение лучшего агента «Холлиса», Мелипоуна

Задачи:

очистить улицу от врагов;

убить всех в аэропорту (в том числе и Мелипоуна).

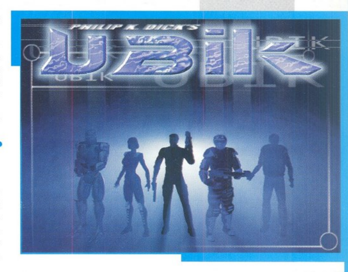
Убейте всех на улице и садитесь в такси до аэропорта. Поголовно истребите всех в аэропорту (разве что кроме клерка). Старайтесь обстреливать группу, находящуюся рядом с Telepad, с дистанции, периодически меняя позицию. Используйте микрочипы по мере необходимости. Когда всех убьете – возвращайтесь в Де Мойнс.

МИССИЯ 15 – Последняя схватка

Поезжайте в мортуарий. Поговорите со священником. Искорените всех монстров и соберите весь юбик в подвалах. Возвращайтесь в Де Мойнс и действуйте как обычно. Когда появится пси-вампир Джори Миллер, переключите оружие Джо Чипа на юбик (щелкните на цифре 1 рядом с портретом, а затем на юбике в открывшемся меню снаряжения) и избавьте мир от пси-вампира раз и навсегда... Напоследок поговорите с Эллой Ранситер.

Желаю вам удачной охоты на ментальных врагов общества!

Вам противостоят обычные люди, которые, в отличие от клонов, не имеют тенденции постоянно воскресать

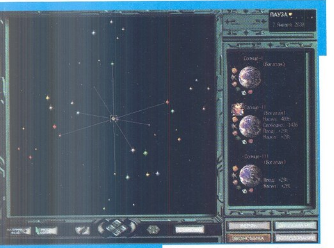


REMEMBER

РАЗРАБОТЧИК	SoftWarWare
ИЗДАТЕЛЬ	SoftWarWare
ВЫХОД	апрель 1998 г.
ЖАНР	real-time космическая стратегия
РЕЙТИНГ	★★★★★★★☆☆☆

Операционная система – MS-DOS 6.0 (рекомендуется Windows 95)
Процессор – Pentium 100 (рекомендуется Pentium 166 MMX)
Оперативная память – 16 Мб (рекомендуется 32 Мб)
Видеоплата – 1 Мб (рекомендуется 2 Мб)
Привод CD-ROM – четырехскоростной (восьмискоростной)
Необходимо на жестком диске – 30 Мб

PC CD ROM



После зарождения христианской религии с приближением более-менее круглой даты люди начинают ждать конца света. Его ждали в сотом и пятисотом году от Рождества Христова, а уж перед наступлением 1000 года в Европе почти никто не сомневался в приближении второго пришествия. И вот теперь скоро наступит 2000 год. Конечно, современный человек не очень-то верит всем этим древним суевериям, зато очень верит суевериям новым. Так что от двухтысячного года ожидают многого, в том числе и конца света. По крайней мере, петербургская фирма SoftWarWare в прелюдии к своей игре Remember Tomorrow обещает нам, что 31 декабря 1999 года наступит если и не конец света, то конец привычного для нас существования. В этот день на орбите Земли произойдёт сражение космических кораблей каких-то двух могущественных цивилизаций. Они вполне успешно истребят друг друга, однако на головы ни в чём не повинных землян посыплются пылающие обломки. Сначала всё будет плохо – всякие стихийные бедствия, глобальное потепление и другие напасти истребят почти всё человечество. Но потом всё станет хорошо – исследуя причинившие столько бед обломки, учёные откроют много полезных вещей, и людям откроется дорога к звёздам.

Как это обычно бывает в стратегических играх, вся эта предыстория почти никак не связана с самой игрой. Поэтому расскажем, что же там на самом деле происходит. Итак, имеется более-менее обширная галактика, в которой обитают люди и другие забавные создания. Все они живут на своих планетах и друг с другом не знакомы. Но с самого начала игры всем доступны межзвёздные путешествия, так что очень скоро эти создания начинают летать туда-сюда и искать богатые планеты для колонизации. Планеты могут быть богатыми разными природными ресурсами, но самым главным является некий минерал – бурмитон. Он достаточно редок, и планеты, таящие его в своих недрах, становятся лакомым кусочком для любых разумных существ.

Авторы не ставят перед игроком никаких определённых задач и не определяют сроков окончания игры, однако понятно, что необходимо захватить как можно больший кусок космоса и как-то расправиться с конкурентами.

НАЧАЛО ИГРЫ И ОСНОВНАЯ СТРАТЕГИЯ

В игре Remember Tomorrow отсутствует ставший уже традиционным блок конфигурирования галактики и начальных установок. Вместо этого вам предоставляется несколько сценариев (пока их девять, но авторы обещают сделать ещё). Главное, что отличает сценарии друг от друга, это как раз и есть конфигурация галактики. Надо сказать, что конфигурации эти довольно причудливы, иногда даже трудно сразу понять, какую же форму имеет выбранная галактика (мир в игре трёхмерен, так что приходится долго вертеть его туда-сюда, прежде чем можно хоть как-то сообразить взаимное расположение звёзд). Стартовые планеты для всех рас и начальные ресурсы строго фиксированы. Создатели игры не снабдили сценарии какими-либо описаниями, так что позже, в специальном разделе, мы это сделаем за них.

Всего в игре присутствует девять рас. В некоторых сценариях играть можно только за людей, но есть и такие сценарии, где можно выбирать из шести рас. Хотя все обитатели Вселенной имеют свои характеристики, но никаких преимуществ в зависимости от выбора игрок не получает. Нет здесь прирождённых учёных или воинов, способностей к сверхбыстрому размножению тоже никто не имеет. Так что выбор какой-либо расы влияет только на начальное расположение вашей планеты и имеющиеся ресурсы. Однако в большинстве сценариев различия не слишком велики, так что можно смело играть везде за людей.

Выбрав сценарий, расу и уровень сложности, вы попадаете на основной экран, где и будут происходить главные события. В центре занимающей большую его часть звёздной карты расположена ваша солнечная система (хотя не всегда это именно солнечная система, будем называть её так). От неё отходят несколько подпространственных туннелей (иногда только один-два). Звёзды на карте изначально видны все, а вот туннели – только исследованные. Сами туннели в Remember Tomorrow имеют определенную длину, чем сильно отличаются от тех, к которым игроки привыкли в других играх. По сложившейся традиции

Владимир Веселов, «Game Galaxy»

TOMORROW

туннели предназначены для мгновенного перехода между двумя точками обычного пространства: космический корабль как бы пропадает в одной звёздной системе и тут же появляется в другой. При этом совершенно не важно, насколько удалены эти системы друг от друга. Но в Remember Tomorrow всё не так: расстояние между звёздами здесь играет ту же роль, что и в обычной жизни – на преодоление его тратится время и горючее. В игровом плане так значительно интереснее, прежде всего потому, что в любой момент игры можно приблизительно определить, какие звёзды связаны между собой, исходя из расстояний между ними. Это позволяет уже в начале игры наметить направление экспансии, нужно только как следует покрутить карту галактики и крепко над ней подумать.

Кроме того, звездолёты здесь не так привязаны к заселённым системам. В Remember Tomorrow дальность перелёта определяется ёмкостью топливных баков кораблей и возможностью их пополнения. Так что есть возможность проектировать дальние разведчики, не имеющие оружия и защиты, но несущие на себе множество топливных баков. Уже в начале игры можно создать корабль, радиус действия которого почти вдвое превышает дальность полёта стандартных корветов и колониальных кораблей. Послав его на разведку, вы получите полную информацию по той части галактики, которую вам нужно колонизировать в первую очередь, причём задолго до того, как туда доберутся конкуренты. Имейте в виду следующее: топливо нужно не только для перелёта к дальней системе, но и на возвращение обратно. Так что, загнав разведчик на предельное расстояние, вы не получите его обратно, пока в системе, где он застрял, не будет основана ваша колония. Что бы избежать этого, при выборе цели для своего разведчика следите за строкой подсказки внизу экрана, там появляется вся необходимая информация.

Обычной стратегией космической экспансии является, так сказать, плоско-поступательная стратегия: вы добираетесь до какой-то звезды, основываете там колонию, после чего становятся доступными одна-две соседние и всё повторяется сначала. Но в игре Remember Tomorrow есть возможность более изощрённой стратегии. Разведав ближайшие окрестности, можно сразу основывать колонии за две-три звезды от дома. Вообще-то большая часть галактик устроена так, что стандартный колониальный корабль не может улететь дальше соседней звезды, но это легко преодолимо, нужно только добавить ему топливный бак. Зачем нужна такая скачкообразная стратегия? Во-первых, может оказаться, что ближайшие планеты бедны ресурсами, а более удалённые имеют залежи ценных минералов. Во-вторых, в большинстве галактик межзвёздные пути имеют слаборазветвлённую структуру (от одной звезды можно перелететь только к двум соседним и редко когда к трём-четырём). В такой галактике, заняв какие-то ключевые точки, вы закроете от конкурентов приличный кусок космоса.



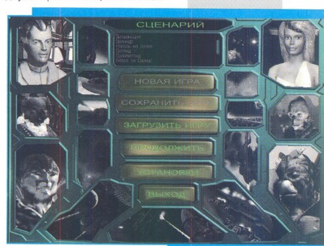
ОСВОЕНИЕ ПЛАНЕТ И ЭКОНОМИКА

Управление экономикой в игре не отличается сложностью, в большинстве случаев его можно смело поручать компьютеру. Однако на начальном этапе освоения планеты лучше все же заняться этим самому. Поговорим поэтому о том, какие ресурсы имеются в игре, как и чем их добывать.

Основным ресурсом, вокруг которого вертится вся игра, является бурмитон. Именно он позволяет кораблям совершать межзвёздные перелёты и воевать. Кроме того, бурмитон нужен для работы космопортов, добычи самого бурмитона и следующего по важности минерала – риидиума. Запасы бурмитона в галактике ограничены, так что, обнаружив его на какой-то планете, нужно всеми силами стараться закрепить её за собой.

Риидиум применяется для строительства космических кораблей и энергетического оборудования. Распространён он более широко, чем бурмитон, однако не слишком. Остальные ресурсы не столь экзотические: это плутоний, металлы, органика (надо думать, под этим подразумеваются нефть и уголь) и продукты питания. Последние можно производить на всех планетах, только на одних они производятся лучше, а на других хуже.

Для добычи бурмитона и риидиума строятся специальные ком-





плексы, пищу производят аграрные комплексы, а оставшиеся ресурсы добываются шахтами глубокого бурения. Кроме добывающих комплексов, в игре имеются два типа производящих – планетарные и орбитальные заводы, а для развития науки служат научные комплексы.

Основной постройкой, без которой освоение планеты невозможно, является космопорт. Он предназначен для пересылки любых ресурсов между колониями. Обычно такая пересылка происходит автоматически: если на какой-то планете не хватает какого-то ресурса, он пересылается с других планет. Но можно пересылать и в ручном режиме. Чаще всего это приходится делать с продовольствием. Пересылка – дело довольно дорогое, за неё берётся 20 % пересылаемого ресурса, но зато времени на это не тратится, хотя непонятно, почему.

Единственный способ ускорить научно-технический прогресс – построение большого числа научных комплексов

Обычная очерёдность построек при автоматическом строительстве такова: космопорт, аграрный комплекс, планетарный завод, лаборатория. Дальше возможны варианты – можно строить дополнительные заводы, аграрные комплексы или лаборатории (кроме космопорта, всех остальных построек может быть несколько). Добывающие комплексы всегда строятся в последнюю очередь. Вообще-то такая очерёдность построек в большинстве случаев оптимальна, можно только посоветовать на тех планетах, где есть бурмитон, строить трансфер (комплекс для его добычи) пораньше, сразу после космопорта.

В качестве альтернативы автоматическому строительству можно предложить составление списка очерёдности. Если вас не устраивает приведенный выше порядок строительства, отмените автоматическое строительство. Вам сразу предъявят список возможных на данный момент построек. Если какой-то постройки в списке нет, это значит, что на данной планете отсутствуют необходимые материалы. Перешлите их через космопорт, и всё наладится. Каждая выбранная вами постройка появляется в списке на экране экономики, там же указано необходимое для её завершения время. Занесите в этот список всё, что, на ваш взгляд, требуется данной колонии, и можете о ней забыть – когда список будет исчерпан, вам об этом сообщат.



НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

В игре Remember Tomorrow все научные исследования делятся на фундаментальные и прикладные. Фундаментальные, как и положено, не дают мгновенного эффекта, они только открывают новые отрасли для прикладных исследований, ну а те, в свою очередь, дают всякие полезные вещи. Всё руководство наукой сводится к распределению учёных между разными видами и отраслями исследований. Поскольку денег в игре нет, нет и необходимости делить их между разными сферами деятельности ваших колоний, распределение же самих колонистов происходит автоматически и влиять на него вы не можете. Единственный способ ускорить научно-технический прогресс – построение большого числа научных комплексов.

Руководить фундаментальными исследованиями крайне трудно, ведь совершенно неизвестно, какие новые отрасли могут быть изобретены. Поэтому на половине научного экрана, посвященного фундаментальным наукам, лучше ничего не трогать. А вот распределение учёных между фундаментальными и прикладными науками можно менять. Тут можно дать такой нехитрый совет: первоначально выделите на фундаментальные науки примерно половину имеющегося научного потенциала. Когда появятся две-три новых отрасли прикладных исследований, снизьте эту величину наполовину. После открытия антиматерии финансирование фундаментальных наук можно прекратить – ничего нового больше не появится.

Другая особенность научных исследований в игре – их исключительно военная направленность. Не ждите, что вы получите какие-то новые технологии в мирной сфере. Новых строений, возможностей скорейшей колонизации планет или быстрого увеличения населения в Remember Tomorrow нет. Изобретается только оружие, двигатели, генераторы и щиты.

Новые изобретения могут быть плодом открытий не в одной, а в нескольких прикладных науках. Например, термоядерная торпеда требует исследовать термоядерный синтез и автоматизацию. Поэтому следует очень аккуратно перераспределять учёных между прикладными исследованиями, чтобы не оставить то открытие, которое вы хотите иметь поскорее, без научных сил.

Шпионаж в игре начисто отсутствует, поэтому нет возможности установить, что именно знают и над чем работают ваши конкуренты. Однако практика показывает, что на месте они не стоят. На уровне слабых противников конкуренты слегка отстают от вас, сильные противники идут вро-



вень с вами, ну а настоящие противники всегда опережают вас.

В игре имеются две возможности ускорить научно-технический прогресс дипломатическим путём – заключить с какой-то расой договор о научном и экономическом сотрудничестве либо объединить средства для проведения исследований. Авторы игры забыли объяснить, что именно они подразумевали под этими договорами, и мы попробуем исправить это упущение. В первом случае происходит обмен новыми открытиями, но отнюдь не равноправный. Каждое новое открытие становится достоянием обеих рас. Понятное дело, такое положение устраивает более слабого партнёра. Во втором случае научные потенциалы союзников, казалось бы, должны соединяться, однако на самом деле ничего подобного не происходит. По крайней мере, вы не видите на своём научном экране никаких изменений.

ДИПЛОМАТИЯ

В фирменном описании дипломатии отведено почти столько же места, сколько и военным действиям. И не зря. Хотя сам дипломатический экран не отличается такой сложностью и подробностью, как, скажем, в Pax Imperia, поработать на нём придётся немало. Авторы игры выбросили из неё начисто шпионаж и диверсии, но довели чистую дипломатию до весьма приличного уровня. Жаль только, что работать она начинает ближе к середине игры. Первоначально, пока у вас мало сил и вы контролируете небольшой участок галактики, вам особенно не о чем и говорить с конкурентами. Но чем больше ваша мощь, тем шире палитра дипломатических переговоров.

Давать какие-либо рекомендации по поводу дипломатии практически бесполезно – слишком многое тут зависит от игровой ситуации, да и от характера самого игрока. Поэтому дадим только самые общие советы и отметим несколько «ляпов».

Не заключайте сразу все возможные договора со всеми расами, они ведь общаются не только с вами, но и между собой. Так что ваше желание иметь со всеми соседями наилучшие отношения может привести к обратному результату. Каким-то расам может не понравится ваш союз с несимпатичными им созданиями, и только по этой причине они нападут на вас. Лучше выберите одну-две сильные расы и постарайтесь крепче подружиться с ними, но учтите, что это возможно, если ваши с ними интересы не пересекаются.

Дипломатический экран не даёт никакой информации об отношениях ваших конкурентов между собой, приходится судить о них по некоторым косвенным признакам. Например, расы, живущие на противоположных концах галактики, вряд ли станут воевать между собой, а вот обитающие рядом передерутся почти непременно. Если внимательно следить за перемещениями всех флотов в доступной вам части галактики, можно иногда заметить, как подошедший к какой-то звезде флот исчезает. Или, наоборот, исчезает уже находившийся там флот. Всё это свидетельствует, что между хозяевами этих флотов идёт война.

Получив согласие на военную помощь от союзника, не ждите, что в вашем распоряжении тут же появится новый флот. Ваши друзья долго будут его строить, потом перемещать, так что вы его можете вовсе не дождаться.

О неясности с объединениями научных ресурсов уже упоминалось, другая подобная странность происходит, когда вы пытаетесь разместить заказы на строительство своих кораблей на верфях союзника. Бывает, что он соглашается принять заказ, но этим всё и кончается. Как именно указать ему, какие корабли и в каком количестве вы собираетесь строить, совершенно непонятно.

ДИЗАЙН И СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

Над экраном дизайна кораблей в Remember Tomorrow можно провести много приятных минут. Авторы предоставили игроку практически неограниченные возможности в этой части игрового процесса. Можно не только определять, какое оружие и механизмы ставить на создаваемый корабль, но и самому размещать их. Причём размещение непосредственно сказывается на огневой мощи корабля. Так что, крепко подумав, можно создать что-то действительно хорошее.

Первоначально для проектирования доступны три типа кораблей – истребитель, корвет и боевой спутник. Научно-технический прогресс постепенно добавляет новые возможности, и на экране дизайна появляются три типа крейсеров, множество истребителей, орбитальные платформы и дредноуты. Уже в середине игры можно запутаться среди изобилия этих типов. К счастью, вовсе не обязательно проектировать и строить их все, на любом этапе игры достаточно иметь всего три-четыре готовых проекта. Рассмотрим типы кораблей и проблемы дизайна подробнее.

Самым простым и дешевым кораблём является истребитель. Всего существует четыре их разновидности – истребитель как таковой, перехватчик, тяжёлый истребитель и «Шаттл». Различаются они только по внутреннему объёму, т. е. по возможности устанавливать на них то или иное оборудование. А общее у них всех то, что они могут совершать межзвёздные перелёты только в ангарах более крупных кораблей. Зато строить их можно сразу после возведения на планете планетарного завода. Истребители можно отнести к оборонительному оружию. Оснастив крупные корабли



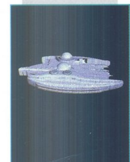
ангарами, вы можете включить истребители и в состав наступательного флота, но толку в этом мало. Даже в бою со слабым противником вы непременно потеряете несколько истребителей, значит, после захвата планет придётся задержаться и восполнить эту потерю или идти в следующую систему с неполным комплектом. Лучше вместо истребителей ввести в состав наступательного флота несколько быстроходных корветов. Ну а если вам всё же захочется иметь наступательные истребители, создайте специальную модель с более мощной бронёй и каким-нибудь щитом.

Если принять концепцию истребителя как оборонительного оружия, его главными достоинствами станут скорость и дешевизна. Поэтому не стоит стараться усиливать их защиту. Лёгкая броня, никакого щита, максимально

В случае сотрудничества происходит обмен новыми открытиями, но отнюдь не равноправный. Каждое новое открытие становится достоянием обеих рас

мощное оружие и самый быстрый двигатель – вот таким представляется идеальный истребитель. Поскольку на истребители можно устанавливать ракетное оружие, иногда полезно иметь два типа истребителей – с артиллерийским и ракетным вооружением. На первом установите только бластеры, этот тип будет полезен для борьбы с вражескими истребителями. Ну а на втором следует установить хотя бы одну ракету, такой истребитель понадобится для атаки на крупные корабли. Можно даже создать истребитель, оснащённый только ракетами – десяток таких истребителей вполне способен развалить вражеский корвет. Ставить на истребители сканер нецелесообразно. Хотя он и позволяет обнаруживать вражеские истребители на большей дистанции, но повышает стоимость постройки. При массовом строительстве это может вылиться в крупные затраты, а иметь сканер на каждом истребителе нет необходимости. Можно создать специальный тип истребителя со сканером и включать по одному в каждую группу.

Что касается оружия, то предпочтение следует отдавать самому дальнобойному, чтобы спутник мог нанести противнику урон до того, как тот сможет применить своё оружие



Строить истребителей следует как можно больше. На их содержание тратится не так много средств, а польза от них большая. Правда, по мере расширения вашей империи какие-то планеты могут оказаться в глубоком тылу, и истребители станут там совершенно не нужны. В таком случае можно создать специальный корабль-авианосец и с его помощью перетащить ваши истребители туда, где они нужны.

Другим типом оборонительного оружия являются спутники и орбитальные платформы. Хотя авторы игры отнесли их к разным классам, можно их объединить. Прежде всего потому, что они не могут перемещаться между звёздами. Построенный возле какой-то звезды спутник или платформа навсегда останется там. Кроме того, на содержание этих сооружений совсем не тратятся ресурсы. Это достоинство несколько перекрывает основной недостаток: построив орбитальное сооружение в системе, которая в данный момент является ключевой, вам нет необходимости уничтожать его после того, как данная система окажется в глубоком тылу.

Орбитальные комплексы не могут двигаться не только между звёздами, но и во время боя, поэтому вес для них не играет никакой роли. Следовательно, на спутники и платформы следует устанавливать самую мощную броню и щиты. Что касается оружия, то предпочтение следует отдавать самому дальнобойному, чтобы спутник мог нанести противнику урон до того, как тот сможет применить своё оружие. Стоит ли устанавливать на спутниках ракеты? Вопрос сложный. Представляется, что решать его нужно так – если спутник имеет мощную защиту и способен долгое время противостоять огню противника, лучше поставить на нём побольше бластеров или других пушек. Можно создать тип спутника с дешевой бронёй и безо всякого щита, но оснащённого мощными ракетами. Несколько таких спутников, выдвинутые на первый рубеж обороны, могут послужить своеобразным минным полем. Своими ракетами они нанесут противнику большой урон, кроме того, вражеские корабли постараются уничтожить ставшие уже бесполезными спутники, а ваши корабли в это время будут их громить.

Корвет является первым доступным кораблём, способным совершать межзвёздные перелёты. Создатели игры изначально предоставили в ваше распоряжение три типа корветов – боевой корвет, десантный транспорт и колониальный корабль. Нужно сказать, что все эти три корабля далеки от идеала, даже учитывая имеющиеся в вашем распоряжении в начале игры возможности. Колониальный корабль, скажем, можно оснастить дополнительным топливным баком, что существенно увеличит его радиус действия (в некоторых сценариях это может оказаться решающим преимуществом). Можно поставить на него и кое-какое оружие, но особого смысла в этом нет. Боевой корвет тоже можно модернизировать, если убрать с него ангар для истребителей и один топливный бак; можно поставить пару дополнительных двигателей, что почти втрое увеличит его скорость, существенно не уменьшая радиус действия. Кроме того, можно значительно усилить его огневую мощь, дополнив артиллерийское вооружение ракетным. Что касается десантного транспорта, то на первых порах он вам вовсе не понадобится. К тому времени, когда вы доберётесь до колоний конкурентов и задумаете атаковать их, вам наверняка будет доступна постройка крейсеров, а на тяжёлый крейсер без ущерба для его огневой мощи и манёвренности можно ставить десантные и даже колониальные модули. Так что вместо того, чтобы заниматься дизайном транспорта, создайте лучше тип дальнего разведчика. Такой корабль может не иметь никакого оружия и обладать малой скоростью, но непременно должен иметь максимально возможный радиус действия.

Крейсера в игре бывают трёх видов – лёгкие, тяжёлые и линейные. Каждый из них имеет свои достоинства, но наиболее важным является тяжёлый крейсер. Лёгкий крейсер имеет на одну палубу больше, чем у корвета, и предоставляет возможность установки большего количества оборудования. Однако к тому времени, когда вам становится доступной постройка корабля данного типа, у вас ещё нет достаточно мощного оружия, генераторов и щитов. Так что создать приличный корабль невозможно. А когда вы всё это изобретёте, вам уже будет доступно строительство тяжёлых крейсеров. Спроектировав же и построив несколько таких кораблей, вы вполне можете ждать изобретения дредноутов, так что строительством линейных крейсеров можно не заниматься. Конечно, всё вышеизложенное весьма



условно, в конкретной ситуации вам вполне может потребоваться массовое строительство лёгких или линейных крейсеров.

Поколдовав над дизайном тяжёлого крейсера, можно создать поистине универсальный корабль. Большое число мест для размещения оружия позволяет установить все его типы в необходимом количестве. Большие внутренние объёмы дают возможность поставить самые мощные щиты и генераторы, да ещё остаётся место для топливных баков, десантных и колониальных модулей.

Самым главным, конечно, является размещение оружия. Поскольку только установленные на верхней палубе орудия могут вести круговой огонь, наиболее мощное оружие стоит размещать именно там. В бортовых батареях лучше размещать ракеты и противоракетное (лазерное) оружие. Причём лазеры целесообразно устанавливать в носовых фортах, где они имеют большую эффективность против вражеских ракет. Большое количество типов и разновидностей оружия создает большие трудности при конструировании кораблей. Сложно решить, что именно и в каком количестве устанавливать, отдавать ли предпочтение более скорострельному, но не слишком мощному оружию или поступать наоборот. Можно посоветовать создавать по несколько разновидностей каждого типа кораблей, предназначив каждый из них для решения своих задач. Скажем, можно иметь крейсера, предназначенные для борьбы с вражескими истребителями. На таких кораблях лучше иметь наиболее скорострельное оружие, а ракет не ставить вовсе. В бою такие «истребители истребителей» будут идти впереди флота, а потом, сделав своё дело, отойдут на задний план, предоставив действовать кораблям с более мощным оружием.

Решая вопрос об установке десантных модулей, следует иметь в виду, что при наличии в составе флота всего одного корабля с единственным таким модулем можно мгновенно захватить любую звёздную систему неприятеля. Для этого в режиме паузы нужно отдать приказ, высадить десант, потом принять десант и делать так столько раз, сколько в системе планет. Следовательно, не обязательно оснащать десантными модулями все корабли флота.

Наиболее мощным типом корабля является дредноут. При его проектировании главная проблема – чем наполнить громадный объём корабля. После размещения оружия, двигателей, щитов, генераторов и сканеров остаётся ещё масса свободного места. Но не стоит все это место использовать, ведь любое оборудование что-то весит, следовательно, его установка непременно скажется на скорости и маневренности корабля.



Дредноут в большинстве случаев может действовать автономно и справиться с довольно сильным флотом противника. Поэтому в его оснащение должно входить всё необходимое – десантный и колониальный модули, ангар для истребителей. Можно создать даже некий тип дредноута-авианосца, способного нести три-четыре эскадрильи истребителей. Такой корабль можно смело отправлять на завоевание дальнего космоса.

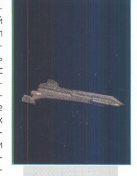
СТРАТЕГИЯ КОСМИЧЕСКИХ БАТАЛИЙ

Космическим сражениям в Remember Tomorrow уделено большое место. Пожалуй, это наиболее проработанный блок игры. Однако управлять боем с участием хотя бы десятка кораблей достаточно непросто. Попробуем разобраться вместе.

При нападении на вас неприятеля битва начинается с расстановки ваших сил (если напали вы, ваши корабли расставляются случайным образом). Начальная расстановка может послужить ключом к победе, так что отнестись к ней нужно достаточно серьёзно. Прежде всего следует оценить силы неприятеля и их расположение. Учтите, что истребители противника не всегда видны изначально: если ни один из ваших кораблей не оснащён достаточно мощным сканером, вы увидите истребители только тогда, когда они подойдут достаточно близко. Большие соединения истребителей могут нанести вам сильный урон ещё до подхода главных сил неприятеля, поэтому в первую линию вашего флота стоит ставить корабли, способные бороться с ними (истребители и специальные корветы). Если у вас есть орбитальные станции, оснащённые ракетным оружием, ставить их следует вместе с противоистребительными силами (хотя спутники и платформы не имеют двигателей и не могут перемещаться, перед боем их можно расставлять как обычные корабли). Во вторую линию стоит поставить остальные спутники, а уж за ними ваши главные силы. При расстановке кораблей не забывайте об оригинальном устройстве поля боя. Дело в том, что оно не плоское, а сферическое, поэтому противоположные кромки радарной карты смыкаются. Если корабли противника стоят у левой кромки, а ваши у правой, то на локальной карте они окажутся рядом друг с другом.

Трудно давать советы по ведению боевых действий, слишком многое тут зависит от сил участвующих в конфликте сторон, тактики неприятеля и многих других, порой совершенно случайных факторов. Однако некоторые закономерности поведения компьютерных стратегов можно выделить. Прежде всего, все ваши оппоненты очень любят истребители и применяют их большими группами. Обычно они нацелены на ваши крупные корабли, причём

Самым главным, конечно, является размещение оружия



нападают одновременно с двух сторон. Если ваши корабли не оснащены мощным противоистребительным оружием, можно их защищать группами истребителей, отдав им приказ эскортировать данный корабль. Однако группы должны быть достаточно велики – как минимум 20–30 истребителей.

СЦЕНАРИИ И КОНФИГУРАЦИЯ ГАЛАКТИК

Всего в игре присутствует девять сценариев, отличаются они размерами и конфигурацией галактики и числом участвующих рас. Стартовые планеты в каждом сценарии фиксированы, также постоянны полезные ископаемые на всех остальных планетах. А вот качество планет в разных играх может меняться. В большинстве сценариев можно играть за несколько рас, однако нижеприведенные советы рассчитаны в основном на игру за людей.

ДИЗЪЮНКЦИЯ

В переводе с латыни – разъединение, и это соответствует содержанию сценария: на первых порах все расы изолированы друг от друга. При первом взгляде на галактику кажется, что она состоит из концентрических колец, но это не совсем так. Кольца эти называются коаксиальными, то есть имеют общую ось. Они как бы надеты на сферу (вроде параллелей на глобусе). На полюсах сферы находятся две звезды, а ещё две расположены в центрах средних колец. Кольца соединяются между собой только одним переходным каналом, так что звёзды на концах таких каналов имеют важное стратегическое значение. Люди стартуют на одном из полюсов галактики, а на противоположном полюсе обитают магеланцы. Ещё две расы живут на срединных планетах, а остальные – на противоположных от межкольцевых каналов. В этом сценарии вы довольно длительное время не встретитесь с конкурентами, поэтому главной задачей на первом этапе является захватить и освоить как можно больше звёздных систем.



ЦИЛИНДР

Действительно, галактика здесь представляет несколько колец, равномерно насаженных на цилиндр. Звёзд тут сравнительно немного, межзвёздные пути отличаются простой конфигурацией, так что сразу ждите гостей.

КОРОЛЬ НА ХОЛМЕ

Довольно простая конфигурация. Восемь звёзд образуют куб, над каждой вершиной которого находится пирамида из четырёх звёзд. На пересечении диагоналей куба лежит звезда с тремя богатыми планетами. На ней живут люди. Остальные расы начинают на вершинах пирамид. В вашем распоряжении сразу есть три очень богатых планеты, так что на первом этапе главной задачей будет заселить и обжить их. Не забывайте об обороне – ваши планеты являются лакомым куском для конкурентов. Создатели игры предлагают этот сценарий в качестве тренировочного, однако они явно погорячились. Даже на уровне слабых противников выиграть тут непросто, приходится учитывать баланс сил в галактике и вести тонкую дипломатию.

ПЕПТИД

Расположение звёзд в этом сценарии весьма причудливо и действительно напоминает молекулу пептида. Не менее причудлива и конфигурация звёздных путей – длинные цепочки линейных путей прерываются развилками, есть много тупиков. На первый план тут выступает разведка – прежде чем начинать обживать планеты, стоит определить, с какой стороны нужно ждать конкурентов, и постараться обезопасить себя. Постарайтесь занимать все системы, лежащие на развилках звёздных путей. Военные действия здесь идут по цепочкам межзвёздных путей, так что не помешает устраивать эшелонированную оборону.

ПОЛИПЕПТИД

Увеличенный вариант предыдущего сценария.

БИТВА ЗА СИРИУС

Конфигурация галактики похожа на конфигурацию «Король на холме», только вы стартуете не в середине, а на окраине галактики. Кроме того, межзвёздные пути здесь образуют своего рода треугольники, внутри которых находится центральная звезда. Основной целью тут является первым добраться до лежащей в центре галактики звезды Сириус и колонизировать её. Тот, кто сделает это, сможет контролировать контакты других рас между собой и обеспечит преимущественное положение в галактике.

СФЕРА

Действительно сфера. Несколько напоминает «Дизъюнкцию», но межзвездные пути более запутанные.

БЛИЦ

Самая маленькая галактика, всего пятнадцать звёзд. К тому же участвуют только пять рас. Однако победить в этом сценарии непросто, малые размеры галактики предполагают ранние контакты с другими расами и жестокую конкуренцию.

ТРИПТОФАН

Конфигурация галактики напоминает объёмную букву Г с изогнутой верхней частью. Размеры средние.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Remember Tomorrow – серьёзная стратегическая игра на космическую тему, созданная отечественными разработчиками. Отрадно, что такая игра наконец появилась, ещё больше радует то, что авторы не ограничились простым подражанием, а ввели в игру много нового. Но радужную картину несколько портят имеющиеся в игре недоделки и неясности. Пока что как следует проработаны только блоки, связанные с ведением боевых действий, поэтому игра может быть интересна в основном любителям космических баталий. Хочется надеяться, что авторы не остановятся на достигнутом и выпустят вскоре новую, улучшенную версию игры. Если как следует проработать экономический раздел, добавить в блок дипломатии шпионаж, расширить и дополнить научные изыскания, можно создать игру, которая сможет конкурировать с такими шедеврами жанра, как Master of Orion 2 или Pax Imperia. Подождём – увидим.

КОДЫ, ПАРОЛИ,

PC CD ROM

Commandos: Behind Enemy Lines

Пароли миссий:

2	4JJXB	12	JGHD3
3	ZDD1T	13	PUUWW
4	RFF1J	14	WT348
5	K4TCG	15	139P0
6	MIR4M	16	L9IPV
7	7QVJV	17	5LIMV
8	K99XC	18	YJOJG
9	AAAX1	19	YFCWJ
10	JSGPW	20	GDKWT
11	CMODD		

Dark Reign

В игровом меню наберите SS ADN, затем вводите следующие коды.

darkpower – Максимальная сила.
darkinv – Неуязвимость.
dark20000 – 20.000 монет.

Dominion

Нажмите **Enter**, введите один из перечисленных кодов и вновь введите **Enter**.
lushee – увеличение рекламы,
infrared – открытые карты,
combustion – убить вражеские юниты,
zipper – быстрое строительство (воздействует также и на компьютерного противника).

Forsaken

Все коды вводятся в меню, которое вызывается из игры нажатием клавиши **Esc**.
bubbles – Включить режим ввода кодов.
thefullmonty – Используйте новый пункт меню для перехода на любой уровень.
iamzeus – Режим бога (God). Бессмертие, все оружие, неограниченные боеприпасы и nitro, 4 powerpods, 2 неизвестных оружия «SPID» и «THIEF».
titsoot – Если у вас есть доступ к специальному кораблю, включает «adult».
jimbeam – Выберите лазер. Один раз – для электролуча, еще раз – для суперлуча.

Guts N Garters

Чтобы получить все оружие, введите заглавными буквами: GUTS \DAVESCHEAT.

Imperialism

Нажать **Ctrl** на земном шаре (глобусе), затем ввести «Pippin», далее выбрать красную страну – и вы получите все ресурсы.

Interstate '76: Nitro Pack

Сделайте варианты Phaedra Rattler с этими именами:
HOTAIR – Баллон горячего воздуха.
THETRUTHISHERE – НЛО.
Вы можете также использовать коды в исходной игре.

Madden '98

LEECH – Лучшая защита.
GLOVES – Легче ловить.
BIGFOOT – Лучший удар.
JACKHAMMER – Лучшая негнущаяся рука.

Дополнительные команды:
ORRS HEROES – Спортивная команда EA.
LOIN CLOTH – Команда Tiburon.
LEADERS – Все лидеры.
COACH – Все время все бесятся.
PAC ATTACK – Вся команда 60-х.
STEELCURTAIN – Вся команда 70-х.
GOLD RUSH – Вся команда 80-х.

Дополнительные стадионы:
JETSONS – Astrodome.
DAWGPOUND – Коричневый стадион Cleveland.
SNAKE – Старый стадион Oakland.
DANDAMAN – Старый стадион Miami Dolphins.
OLDDC – Стадион RFK.
SHARKSFIN – Спортивный комплекс Tiburon.
GHOST TOWN – Дикий запад (Техас, 1800).

Mortal Kombat 3

В игре Mortal Kombat 3 помимо традиционных Fatalities и введенных во второй части Babalities появились и два новых способа окончания поединка – Mercy и Animality.

Mercy – вы даете уже побежденному и шатающемуся противнику еще немного жизни, после чего бой возобновляется снова. Для того чтобы сделать Mercy, вы должны предварительно дать противнику выиграть один раунд.

Выполняется Mercy нажатием следующей комбинации клавиш:

Вниз-Вниз- Вниз-Вниз-R (бег).

При этом вы можете стоять на любом расстоянии от противника. Однако на практике мне часто не удавалось сделать Mercy, стоя вплотную или очень близко к противнику. Так что рекомендую на всякий случай отойти от него подальше.

Второй вариант окончания поединка – **Animality** (ваш боец превращается в животное и добивает противника). Вы можете сделать Animality только после того, как сделаете Mercy, при этом каждый боец должен стоять на определенном расстоянии от противника.

Вот комбинации клавиш для выполнения Animality каждым бойцом.

Условные обозначения:
HP – удар рукой поверху,
LP – удар рукой понизу,
HK – удар ногой поверху,
LK – удар ногой поверху,
U – подпрыгнуть,
D – присесть,
F – вперед,
B – назад,
R – бег,
BL – блок.

Cyrax
Стоять близко: **U-U-D-D**
Jax
Стоять близко: держать **LP (F-F-D-F)**
Kabal
Стоять близко: держать **HP (F-F-D-F)**
Kano
Стоять близко: держать **HP (BL-BL-BL)**

СЕКРЕТЫ для PC



Kung Lao
Стоять близко: **R-R-R-R-BL**
Liu Kang
Стоять на расстоянии подсечки: **D-D-U**
Nightwolf
Стоять близко: **F-F-D-D**
Sektor
Стоять близко: **F-F-D-U**
Shang Tsung
Стоять на расстоянии подсечки: держать **HP (R-R-R)**
Sheeva
Стоять близко: **R-BL-BL-BL-BL**
Sindel
Можно стоять где угодно: **F-F-U-HP**
Smoke
Стоять чуть дальше расстояния подсечки: **D-F-F-BL**
Sonya
Стоять близко: держать **LP (B-F-D-F)**
Stryker
Стоять на расстоянии подсечки: **R-R-R-BL**
Sub-Zero
Стоять близко: **F-U-U**

Motorhead

Коды нужно вводить в меню Personal Option (персональные настройки).
Name: Avenger; Team: Zx – карта будет заменена спрайтом Avenger (из игры для Zx-Spectrum);
Name: Ramlosa; Team: H20 – режим воды;
Name: Lemmy; Team: Ace – режим ада (только для аппаратного ускорителя);
Name: tribute to tron – вся геометрия теперь будет отрендерена со скрытыми линиями векторной графики;
Name: Supercars; Team: Grem – изменится вид игры. На автомобили вы будете смотреть сверху (с высоты птичьего полета), и создастся такое впечатление, что трасса вертикальная.
Name: Demon; Team: Grem – расстояние между днищем машины и землей (дорожный просвет, или клиренс) и, соответственно, ход подвески увеличатся. Довольно неплохо для разбитых дорог.
Name: R Pettersson; Team: SWE – станут доступны все треки и машины.
Name: G-Ride; Team: WEST – автомобиль будет постоянно подскакивать на пружинах подвески.
Name: Ignition; Team: UDS – вид сверху сзади, как в игре Ignition. Кстати, довольно весело.
Name: Buzz Aldrin; Team: NASA – прыжки на автомобиле станут длиннее, чем обычно, да и машина станет менее управляемой, короче говоря, лунная гравитация.

Rocky Mountain Trophy Hunter

Коды карты (вводить эти коды нужно при вызванной на экран карте).

BGSHOW	– Показывать игру на экране.
BGTRACK	– Быстрей перемещаться по экрану.
BGURINE	– Подстраивать игру под себя.
BGVAMPIRE	– Показывать следы крови.

Коды меню (вводите эти коды в главном меню).

BGNOAH	– Задать число животных.
BGSTEROIDS	– Только трофейная игра.
BGHORNS	– Только овца.
BGELABONG	– Только лось.
BGBULLWINKLE	– Только американский лось.
BGYOGI	– Только медведь.

Коды охоты (вводите эти коды, когда вы берете оружие).

BGBARBECUE	– Пусковая установка ракеты.
BGWEATHER	– Погодные эффекты.
BGPREDATOR	– Подробное виденье.
BGSNIPER	– Остановить оружие.

Shadowmaster

В главном меню нажмите **F2** + **F3**. Вы должны увидеть сообщение «Cheats On». Затем нажмите **+** и **Backspace** для набора кодов.

SCOUSER	– Разрешает клавиши Playtester.
TURBO	– Режим Turbo.
EVERY LEVEL SAVE	– Можно записаться после каждого уровня.
ALLOW SINGLE	– Одиночный игрок в MultuLevel.
PAPARAZZI	– Нажмите **Insert** для записи экрана в файл (в C:\TEMP\PIX).
THE WHOLE OF CREATION	– Все секреты выключены.

Клавиши Playtester:

Shift + F9	– Пропустить уровень.
F11	– Патроны.
F12	– Здоровье.

Space Jam

Для запуска кодов в игре Space Jam нужно ввести их после «SJ» в командной строке, когда запускаете программу (с пробелами между словами). Например: «sj little_toons». Если вводите более одного кода, также разделяйте их пробелами. Например: «sj little_toons little_monstars superjumps».

КОДЫ

little_monstars	– Уменьшить монстров.
little_toons	– Сокращает отряд.
big_monstars	– Увеличивает монстров.
big_toons	– Увеличивает отряд.
alwaysmakeshot	– Всегда стрелять.
fastgame	– Увеличить скорость игры.
turbofly	– Нажимать Турбо при каждом прыжке.
fadeaways	– Прыжок в любом направлении.
noinbounds	– Никогда нет прибывающих шаров.
superpush	– Суперсильный удар.
superjump	– Суперсильный прыжок.
noai	– Использовать секреты в игре наугад.

Turok: Dinosaur Hunter

BGGNTSS	– режим «Диско»;
BGRSD	– переход на 6-ой уровень;
CRCDND	– переход на секретный уровень LONGHUNTER;
CRLSFNDNGS	– чистые цвета;
CTNTSCND	– переход на секретный уровень MANTIS;
DGHTTSRS	– все ключи;
GSRCGKFS	– QUACK-режим;
GTMNDSBF	– переход на 3-ий уровень;
HFLLTHSH	– враги уменьшаются;
HSTSMN	– переход на секретный уровень CAMPAIGNER;
HTSDNM	– галерея;
JFFSPNGDNBRG	– неограниченная жизнь;
KNTSFSKS	– режим полёта;



PC CD ROM

LFRRSPR	– переход на 8-ой уровень;
LLSNMRTN	– неуязвимость;
LRNMSNHR	– показать титры;
MBRNKLSN	– режим «Призрак»;
MGRLSGTM	– всё оружие;
NBCD	– переход на 7-ой уровень;
NCPGHM	– переход на 4-ый уровень;
PRMSHN	– большие головы;
PTLFGNDS	– переход на 1-ый уровень ;
QTMBGS	– переход на 2-ой уровень;
RHNSRLL	– неограниченное количество патронов;
RSTPDFRPL	– переход на 5-ый уровень;
THSFNDNT	– переход на секретный уровень TREX;
TKMDKK	– показать противников;
TRNTNNQ	– вся карта открыта.

Ugh

Пароли к уровням:

1	cavity	13	dogs
2	first communion	14	awake at the wall
3	figurative theatre	15	sleepwalk
4	burnt offerings	16	desperate hell
5	mysteriuminquitatis	17	the drowning
6	dream for mother	18	thebluehour
7	uncertain journey	19	aseveningfalls
8	spiritual cramp	20	androgynousnoise
9	romeosdistress	21	handpermeates
10	ressurrection	22	electradescending
11	prayer	23	ceruixcouch
12	deathwish	52	gloomy sunday

Ultimate Soccer Manager '98

Повысьте одному из ваших тренеров жалование до J999.999.999 в неделю и затем предложите ему новый контракт. Тогда тренер начнет оплачивать J 13M в ваш счет каждую неделю!

Unreal

Для ввода кодов нажмите **Tab** или ~ (тильду), после завершения ввода нажмите **Enter**.

ALLAMMO – получить 999 патронов для любого оружия;
FLY – режим полета;
GHOST – режим прохождения через стены;
WALK – возвращение в режим пешехода (при работе паролей «FLY» и «GHOST»);
GOD – режим неуязвимости (не спасает от падения в лаву и от защемления между створок любых сверхмощных дверей);
INVISIBLE – режим невидимости;
KILLPAWNS – убить всех монстров;
WALK – отключение режимов «GHOST» и «FLY»;
SLOMO # – изменение скорости игры (1.0 – нормально);
SUMMON – позволяет получить названное оружие. Например:
SUMMON EIGHTBALL;
SUMMON FLAKCANNON;
SUMMON NALI;
SUMMON DISPERSIONPISTOL;
SUMMON AUTOMAG;
SUMMON STINGER;
SUMMON ASMD;
SUMMON RAZORJACK;
SUMMON GESBIORIFLE;
SUMMON RIFLE;
SUMMON MINIGUN;
SUMMON SKAARJWARRIOR;
PLAYERSONLY – остановка времени. Повторный ввод – отключение режима;
OPEN MAPNAME – переход на любой уровень. Только вводите имя так: OPEN DIG;
BEHINDVIEW 1 – вид на вашего героя как в Tomb Raider;
BEHINDVIEW 0 – Выключает предудущий код;
FLUSH – Если вы начинаете получать «мусор» на структурах стен, введите этот код для устранения проблемы.

Карты игры Unreal

Bluff	DmTundra	NaliLord
Ceremony	Dug	Noork
Chizra	Endgame	NyLeve
Dark	Entry	Passage
Dasacellars	ExtremeLab	QueenEnd
Dasapass	ExtremeEnd	Ruins
Dcrater	ExtremeGen	SkyBase
Dig	ExtremeBeg	SkyCaves
DKNightOp	ExtremeCore	SkyTown
DMARIZA	ExtremeDark	SpireVillage
DMCURSE	ExtremeDGen	TerraLift
DmDeathFan	Gateway	Terraniux
DmDeck16	Harobed	TheSunspire
DMElsinore	IsvDeck1	Trench
Dmfith	IsvKran4	Unreal
DmHealPod	IsvKran32	VeloraEnd
DmMorbias	NaliBoat	Vortex2
DmRadikus	NaliC	

Параметры командной строки

-nosound – Выключить звук.
-nodsound – Отменить поддержку DirectSound.
-noddraw – Отменить поддержку DirectDraw.
-nohard – Отменить поддержку 3d hardware.
-firstrun – Переспрашивать «First Run».
-conflicts – Показать конфликтующие объекты.
-nok6 – Отменить поддержку AMD K6-3D.
-nommx – Отменить поддержку MMX.

World Cup '98

Take a Dive	– Проверка каждого игрока
Big Heads	–Это большеголовики
Skeleton Players	– Высокие тонкие игроки
Crazy Ball	– Сумасшедший мяч
Silly Moves	– Компьютер глух
Flaming Ball	– Пламенный мяч
Alien Model	– Ужас на стадионе

X–Com: Interceptor

Нажмите **Ctrl** + **E**, и после низкого двойного сигнала можете вводить эти коды:

battlecheat	– включение дозаправки в воздухе,
canttouchthis	– невидимость,
fillerup	– неограниченная высота полета,
knowitall	– все иследования,
quickbase	– завершение строительства баз,
payday	– деньги.

Yoda Stories

Во время игры нажмите на паузу и введите:

Force	– Стать сильным,
Object	– Получить объекты, необходимые для этих миров,
Junk	– Получить большое количество барахла,
Sabre	– Получить мощный lightsaber,
Blasters	– Получить все оружие.

Подготовлено М. Соломахиным совместно с клубом «Game Galaxy»

КОДЫ для SPS



Einhander

Дополнительные корабли
Если вы выиграете игру на Easy, то сможете выбрать новый корабль.
Если вы выиграете игру на Hard, то получите корабль с боезапасом орудий в 9 999 выстрелов.
Gallery Mode
Чтобы получить доступ к Gallery Mode, выиграйте игру на любом уровне сложности.

Tekken 3

Анна в костюме зебры
Чтобы увидеть Анну в костюме зебры, сыграйте за нее 25 раз.
Запись комбо
В тренировочном режиме выберите Freestyle. На экране опций Freestyle нажмите **L1**, **L2**, **R1**, **R2** и ●, затем нажмите 🡻 + **Select**, чтобы записать или воспроизвести комбо.
Легкая победа Yoshimitsu
Наносите удар SHARK ATTACK в начале каждого раунда. Одним ударом вы лишите противника всех жизненных сил.
Повтор эпизода в тренировочном режиме
В тренировочном режиме выберите себе персонаж и начните Freestyle игру. Перед началом игры в меню Freestyle нажмите **L1** + **L2** + **R1** + **R2** + ●. Начните обычный поединок, и внизу экрана будут команды, включая **Select**.

Blasto

Находясь в главном меню быстро нажмите 🡹, 🡹, 🡻, **X**, ▲, ● – получите альтернативные костюмы.

Powerboat Racing

Эти коды вводятся вместо имени:

COMPACT	маленькие лодки;
DEFORM	огромные головы;
LARGE	большие моторы;
ZOOOOOM	быстрые лодки;
SPEEEED	быстрые лодки.

Коды вводятся с экрана паролей:

CUP	режим чемпионата;
L.R	слалом;
U.G	уровень Mines;
PLA	монокорпусные лодки;
MIN	катамараны уровня Minnow;
IKE	катамараны уровня Pike;
CUD	катамараны уровня Barracuda.

Diablo

Увеличение запаса книг и эликсиров
Вы можете дублировать книги и эликсиры аналогично деньгам. Загрузите персонаж, у которого есть запас книг и эликсиров, затем другой персонаж. Теперь первый должен бросить их, а второй подобрать и использовать. Сохраните второй персонаж и завершите игру. Вы можете повторять эту операцию многократно, главное – НЕ СОХРАНЯЙТЕ первый персонаж!
Удвоение
Имея два контроллера, вы можете быстро пополнить запасы денег и снаряжения Начните игру для двух игроков, загрузите персонажи. Передайте все золото и снаряжение одному из них. Сохраните его и начните игру заново. Теперь продайте все вещи и сложите все золото в кучу. Сохранитесь снова. Повторяйте процедуру столько раз, сколько вам нужно.
Легкие деньги
Создайте персонаж, сохраните его и начните игру для двух игроков. Загрузите один и тот же персонаж для каждого из игроков. Оп! Каждый персонаж получил 10 000 монет. Повторяя процедуру, вы заработаете миллион и никогда не будете испытывать нужды.

Rascal

Выбор любого уровня и комнаты
Введите пароль «house» и начните новую игру. Нажмите во время игры **R1**, чтобы сменить уровень, и **R2**, чтобы сменить комнату.
Неуязвимость
Наберите пароль «infin».
Неограниченный боезапас
Наберите пароль «juicy».

Need For Speed III: Hot Pursuit

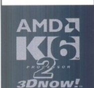
Изменить голоса полицейских
Закончив настройку параметров игры, на экране с тахометром нажмите и отпустите **START**, затем нажмите все кнопки кода одновременно и держите до появления надписи Loading.
Полицейские разговаривают в различных ситуациях
🡹 + **R1** + **L2**
Полицейские говорят по-немецки
🡹 + **R2** + **L1**
Полицейские говорят по-испански
🡻 + **R2** + **L1**
Полицейские говорят по-итальянски
🡸 + **R2** + **L1**
Полицейские говорят по-французски
🡺 + **R2** + **L1**
Коды
Вводите коды на экране ввода имени игрока в меню Options.

mcityz	Призовая трасса «Empire City».
Gldfsh	Дополнительная трасса «Scorpio-7», проходящая в подводном поселении.
Mnbeam	Дополнительная трасса «SpaceRace», проложена на космической станции.
Xcntry	Дополнительная трасса «AutoCross». Гонка в каньоне.
Xcav8	Дополнительная трасса «Caverns» – гонки в пещере со множеством препятствий.
Playtm	Дополнительная трасса «The Room». Проложена в детской комнате с игрушками.
1jagx	Jaguar XJR-15.
amgmrc	Mercedes Benz CLK GTR.
rocket	El Nino car.
spoilt	Доступ ко всем автомобилям, включая El Nino, и ко все трассам, кроме дополнительных.

Вводите следующие коды после того, как выберете гонку, но до появления экрана LOADING.
Нажмите и удерживайте до начала загрузки **Start** + **Select** + **R1** + **L2** – «Power Horn».
🡹 + **X** + ▲ – «Slow Motion by 20 %».
Select + ■ + **X** – Увеличение веса машины повысит ее проходимость в пробках без снижения скорости.

3D ДЛЯ ВСЕХ, СЕЙЧАС



















28 мая на выставке E3 (Electronic Entertainment Expo) фирма AMD представила новый процессор – K6-2. «Впервые AMD представляет процессор, который отличается не только частотой или ценой, но и передовой технологией, обеспечивающей новый уровень трехмерной производительности и фотореалистичности изображений», – сказал, представляя процессор, С. Атик Раза (S. Atiq Raza), вице-президент корпорации AMD.

Основные особенности процессора K6-2 (ранее он назывался K6-3D) – поддержка архитектуры Super7 со 100 МГц системной шиной и использование нового набора инструкций в дополнение к стандартным. «K6-2 processor with 3DNow! technology» – его полное наименование. Система команд нового процессора дополнена двадцать одной командой типа SIMD (Single Instruction Multiple Data), в основном для обработки чисел с плавающей точкой (вещественная арифметика). Их основное назначение – трехмерные вычисления, в отличие от технологии MMX, введенной компанией Intel, – набора из 59 SIMD-команд обработки целых чисел и предназначенной для ускорения двумерной графики. (Intel также объявила о своих планах в области расширения системы команд x86. Это MMX-2, или Katmai new instructions, – набор из 72 команд, также в основном вещественной арифметики. Выход процессора Katmai, основанного на ядре Pentium II для разъема Slot 1, использующего новые инструкции, недавно перенесен на первый квартал следующего года. (Ранее он планировался только на второй квартал.)

По информации AMD, пиковая производительность вычислений с плавающей точкой для процессора AMD-K6-2 333 составляет 1,333 Gigaflops, что значительно превосходит пиковую производительность как Pentium II 333, составляющую 0,333-Gigaflops, так и Pentium II 400 – 0,4-Gigaflops. Для AMD-K6-2 300 приводится цифра в 1,2 Gigaflops, что вчетверо превосходит производительность трехмерных вычислений Pentium II 300, составляющую 0,3 Gigaflops

AMD-K6-2 производится по технологии 0.25-мкм с пятислойной металлизацией на предприятии AMD Fab 25 в Остине, штат Техас. Процессор монтируется в керамический корпус, совместимый с Socket 7/Super7.

3D-приложения



Офисные программы

Winstone®98/Windows®95

AMD-K6®-2/300 Processor 21.5

Pentium® II 300 Processor 21.6

0 5 10 15 20

AMD-K6® -2. ХАРАКТЕРИСТИКИ

Улучшенная суперскалярная микроархитектура RISC86.

Десять параллельных исполнительных устройств.

Несколько декодеров команд x86-в-RISC86.

Улучшенное двухуровневое предсказание ветвлений: точность предсказания – до 95 %.

Спекулятивное исполнение.

Выполнение до 6 команд RISC86 за один такт.

Объем кэш-памяти первого уровня, расположенной на кристалле, – 64 кбайт, из них:

– 32 кбайт кэш команд и дополнительно 20 кбайт – кэш предварительного декодирования;

– 32 кбайт – двухпортовый кэш данных с обратной записью.

Поддержка протокола MESI.

Технология 3DNow! (ранее она называлась AMD 3D).

Дополнительные инструкции для повышения производительности расчетов мультимедиа и трехмерной графики.

Раздельные умножитель и арифметико-логическое устройство (АЛУ) для суперскалярного исполнения команд.

Совместимость с Super7 и Socket 7 платформами.

Совместимость с 66- и 100 МГц шинами.

Поддержка Accelerated Graphic Port (AGP).

Высокопроизводительное устройство вычислений с плавающей точкой (FPU), совместимое со стандартами IEEE 754 и 854.

Исполнение стандартных MMX-инструкций.

Двойное целочисленное АЛУ для суперскалярного исполнения.

Поддержка System Management Mode (SMM).

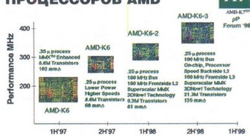
Полная совместимость со всем программным обеспечением, разработанным для x86.

SUPER7

Super7 – проект, предназначенный для того, чтобы продлить жизнь Socket 7, развивая его. Основные особенности архитектуры Super7 – поддержка шины стандарта AGP (Accelerated Graphics Port) с частотой 133 МГц и высокопроизводительная системная шина с частотой 100 МГц. Применение 100 МГц системной шины взамен 66 МГц должно ускорить доступ к внешнему кэшу и основной памяти примерно в 1,5 раза – до 800 Мбайт/с. Кроме того, в спецификацию Super7 включена поддержка встроенной в процессор кэш-памяти второго уровня и внешней кэш-памяти третьего уровня. Эти особенности позволят значи-

БУДУЩЕЕ СЕМЕЙСТВА ПРОЦЕССОРОВ AMD





И ПОЧТИ ДАРОМ

тельно повысить производительность систем на основе Super7 и на равных конкурировать с большинством процессоров Intel, предназначенных для Slot 1.

Некоторые определения

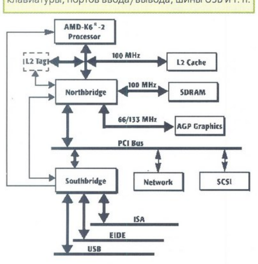
Архитектура процессора – то, как процессор выглядит для программного обеспечения. Определяет, какие программы могут исполняться на данном процессоре. Архитектура процессора K6-2 – стандартный набор инструкций x86.

Микроархитектура процессора – реализация требований к процессору. Семейство AMD-K6 базируется на RISC-ядре Enhanced RISC86.

Конструкторское исполнение – design implementation – определяет конкретную логическую и схемотехническую реализацию устройства в соответствии с микроархитектурой.

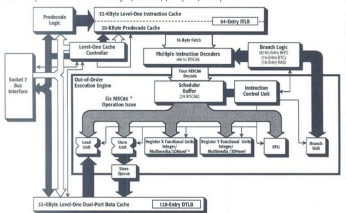
Northbridge (северный мост) – принятый среди производителей chipset'ов (наборов микросхем) термин, обозначающий системный контроллер, в который входит контроллер системной шины, шин AGP и PCI, памяти и кэш-памяти (кроме Pentium II). Как правило, это одна микросхема.

Southbridge (южный мост) – обозначение периферийного контроллера в наборе микросхем, включающего обычно контроллер EIDE, шины ISA, клавиатуры, портов ввода/вывода, шины USB и т. п.



На рисунке представлена структура типичной системы архитектуры Super7.

Платформа Super7 может обеспечить поддержку процессоров с частотой 400 МГц и выше.В августе появится K6-2-333, осенью – K6-2-400. Выходящий во второй половине текущего года процессор AMD-K6-3 будет иметь 256 кбайт интегрированной кэш-памяти второго уровня, работающей на частоте процессора. Кроме того, AMD-K6-3 сможет использовать внешнюю кэш-память третьего уровня, доступ к которой будет происходить по 100 МГц шине. Поддержка кэш-памяти L3, SDRAM PC100, а также шины IEEE1394 будет введена в платформу Super7 осенью.



3DNow!

Технология 3DNow! предназначена для того, чтобы обойти ограничение производительности операций вещественной арифметики, присущее современным системам при обработке приложений трехмерной графики.

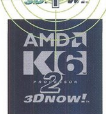
Оно связано с тем, что большинство современных процессоров архитектуры x86 имеют лишь одно устройство обработки вещественных данных (FPU, Floating point unit).

Основные расчеты при выполнении современных приложений трехмерной графики – физика объектов, геометрические преобразования, отсечение невидимых поверхностей, вычисление световых эффектов. Эти расчеты требуют большого объема вещественных вычислений и часто именно скорость выполнения этих расчетов определяет скорость исполнения приложения. Технология 3DNow!, используя подход SIMD (single instruction multiple data) для обработки вещественных данных, позволяет обрабатывать два операнда одинарной точности одновременно, причем процессор AMD-K6-2 может выполнять до четырех операций вещественной арифметики за один такт на двух своих конвейерах. Кроме того, поскольку инструкции 3DNow! используют те же регистры, что и MMX-инструкции, исключается операция переключения между ними.

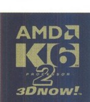
Набор инструкций 3DNow! состоит из 21 команды и включает в себя SIMD-операции с вещественными и целыми числами, операции предварительной выборки данных, команду ускоренного переключения между исполнением MMX-команд и вещественными вычислениями. Поскольку программы работы с мультимедиа имеют дело с большими объемами данных, процессору приходится ждать, пока информация поступит из основной памяти. Компании AMD уже удалось убедить многих производителей программного обеспечения включить в свои продукты поддержку нового процессора. Так, в июле выйдет окончательная версия Microsoft DirectX 6.0 с поддержкой 3DNow!. Запланировано создание соответствующих библиотек OpenGL. Многие новые игры, такие как Incoming от Rage, Unreal от Epic MegaGames, Microsoft's Baseball 3D, Imagine Studios' Ares Rising и LiveArt 98 от Viewpoint Data Labs, а также драйвера трехмерных ускорителей Nvidia Riva 128, 3Dfx Voodoo2, ATI Rage Pro и Matrox серии G уже оптимизированы для использования 3DNow!. Для игры Quake выпущен патч, позволяющий использовать преимущества нового процессора.

23 июня процессор был представлен в Москва на пресс-конференции, проведенной московским представительством компании CHI. в конце июня в Москве цена процессора K6-2 266 составляла 140 долларов, K6-2 300 – 170 долларов.

А.Савченко
по материалам AMD



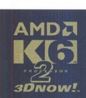
















СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ

Как установить в версии OSR2 произвольный размер кластера?

В команде format есть недокументированный ключ /z, позволяющий установить размер кластера, кратный 512.Синтаксис format <disk>: /z:n, где n – множитель. Например, для создания диска с кластерами 1 кб команда будет иметь вид: format <disk> /z:2.

Почему OSR2 не ставится на компьютер с установленной ранее версией Windows 95?

Версия OSR2 как в английской, так и в русской версии существует только в OEM варианте и должна устанавливаться только на новые компьютеры. Поэтому она может устанавливаться либо на свободный диск, либо на диск, где ранее была установлена OSR2.

Почему «не виден» привод CD-ROM на материнских платах с chipset 430HX, 430VX и 430TX?

Windows 95 версии 950, 950a не распознает контроллеры 82371SB и 82371AB, входящие в эти chipset. Если привод CD-ROM подключен ко второму контроллеру IDE, то Windows 95 его может не обнаружить. Самый простой способ правильно «прописать» CD-ROM – установить драйвера Bus Master, автоматически заменяющие обычные драйвера IDE из состава Windows 95. Релиз OSR2 Windows 95 распознает CD-ROM нормально.

Почему жесткий диск с установленной FAT32 от Windows 95 OSR2 может неправильно считываться на другом компьютере?

Если установка OSR2 выполнялась на компьютере с BIOS, который поддерживает расширенную спецификацию INT13 (добавлена поддержка дисков более 8.4 Гб), то после этого диск может считываться неправильно на компьютере, BIOS которого не поддерживает эту спецификацию. Определить правильную версию можно на Web-сайте фирмы-производителя материнской платы.

Пытаюсь установить драйвер Bus Master v.3.01 от Intel, но после установки возникла ошибка защиты Windows 95. Моя звуковая карта – Creative AWE-64. Что делать?

Необходимо загрузиться в Safe mode, а затем следует в панели «Ресурсы» звуковой карты изменить адрес синтезатора на таблице волн с 620 на 640 и перезагрузить Windows 95. Теперь все должно быть нормально.

Материал предоставлен компанией «Сплайн», тел. 277-7741, http://www.spline.ru

Intel планирует вернуться к разъему типа Socket для того, чтобы максимально снизить цены на процессоры и материнские платы, предназначенные для дешевых компьютеров

НОВОСТИ

Intel планирует вернуться к разъему типа Socket для того, чтобы максимально снизить цены на процессоры и материнские платы, предназначенные для дешевых компьютеров, а также уменьшить размер корпуса компьютера. Новый разъем в настоящее время называется «370 Pin Socket». Он не будет совместим ни с Socket 7 процессоров Pentium, ни с Socket 8 Pentium Pro. Первые процессоры в таком исполнении планируется выпустить в начале следующего года. Это будут процессоры Celeron с тактовыми частотами 300 и 333 МГц. Однако выход Celeron с интегрированной кэш-памятью второго уровня объемом 128 кбайт («Mendocino») в исполнении Slot 1 запланирован на сентябрь 1998 года.

***

Восьмого июня корпорация Intel представила процессор Celeron с тактовой частотой 300 МГц. Новинка стала уже вторым представителем семейства дешевых процессоров, предназначенных для систем начального уровня стоимостью до 1 200 долларов.

«Процессор Intel Celeron 300 МГц знаменует собой еще один шаг по пути роста производительности ПК начального уровня», – прокомментировал новинку Пол Отеллини (Paul Otellini), исполнительный вице-президент Intel и глава группы разработки компьютерной архитектуры для сферы бизнеса.

Производительность процессора Intel Celeron 300 МГц примерно на 11 % больше его предшественника – Intel Celeron 266 МГц, а по сравнению с системами на базе процессора Pentium с технологией MMX™, которые пока еще занимают заметное место на рынке ПК базового уровня, этот показатель выше на 35 %.

***

Пятнадцатого июня компания Diamond Multimedia Systems, Inc. анонсировала новую версию платы 2D/3D графического ускорителя Viper V330 на основе 128-разрядного контроллера RIVA 128ZX. Плата имеет 8 Мбайт памяти типа SGRAM. Diamond Viper V330 обеспечивает разрешение до 1600x1200 в режиме true color (32 бит) и 1920x1200 в high color (16 бит). Установленный на плате RAMDAC с частотой 250 Мгц обеспечивает частоту кадров до 200 Гц. Новый ускоритель оптимизирован для работы в Windows 95/98 и Windows NT 4.0 и обеспечивает полный набор функций ускорения трехмерной графики. Цена в США – $129,95

***

Шестнадцатого июня корпорация Intel совместно с исполнительными продюсерами нью-йоркского музыкального фестиваля Intel Andrew Rasiej и Michael Dorf объявила о том, что фестиваль 1998 года будет организован в сотрудничестве с рядом ведущих фирм, занятых разработкой технологии и инфраструктуры. В частности, мероприятию окажут поддержку такие компании, как RealNetworks, Unisys и Exodus Communications. Музыкальный фестиваль Intel пройдет с 15 по 18 июля с. г. в Нью-Йорке с одновременной трансляцией по сети Интернет.

«Благодаря совокупности технологий, разработанных для нью-йоркского музыкального фестиваля Intel, он станет самым всеохватывающим, поистине чарующим событием в истории Всемирной сети», – заявила Уэнди Хафнер (Wendy Hafner), директор отдела музыкального маркетинга корпорации Intel.

Каждый вечер вниманию посетителей фестивального Web-сайта (www.intel-fest.com) будут представлены «живые» виртуальные выступления 300 ансамблей, объединенных в 20 клубов по жанрам. Кроме того, по круглосуточному аудиовизуальному каналу будут транслироваться прошлые выступления музыкантов, исчерпывающая информация о событиях в рамках фестиваля, «живые» беседы с участниками, фотоснимки, сделанные за кулисами, эксклюзивные аудиовизуальные интервью и загружаемая на персональный компьютер оцифрованная музыка. Будет работать и онлайновый музыкальный магазин, торгующий в розницу.

***

Новая игровая приставка корпорации Sega Enterprises Ltd., использующая операционную систему Microsoft Windows CE, будет представлена на японском рынке в ноябре текущего года.

Основные компоненты приставки, получившей назва-

ние Dreamcast, – процессор SH4 фирмы Hitachi со встроенной 128-разрядной видеоподсистемой, ускоритель PowerVR2 3-D от NEC Corp. производительностью до 3 млн. многоугольников в секунду и звуковая подсистема XG-MIDI от Yamaha на 32-разрядном RISC-процессоре. Система использует 128 Мбит оперативной памяти типа SDRAM, 12x CD-ROM-привод и модем на 33,6 Кбит/с. Размеры устройства – 190x195x78 мм, вес 2 кг. Специальная оптимизированная версия Windows CE со встроенным DirectX обеспечивает совместимость на уровне API. Разрешение экрана – VGA (640x480) при 16,8 млн. цветов. Появление приставки на американском рынке запланировано на осень 1999 года.

***

Дебют российских и украинских школьников в Международных смотрах научного и инженерного творчества учащихся (International Science and Engineering Fair, ISEF) ознаменовался серией высоких наград этого самого крупномасштабного конкурса юных талантов, который проводится ежегодно, начиная с 1950 г., при участии миллионов представителей десятков государств. (Достаточно сказать, что на финал ISEF '98, проходивший в середине мая с. г. в техасском городе Форт-Уорт, съехались около 1 200 учащихся из 34 стран, а общая сумма призов, врученных лауреатам этого конкурса, превысила 2 млн. долл. США.) Престижность наград, вручаемых на ISEF, такова, что их приравнивают к Нобелевским премиям. Более чем символично, что на церемонию награждения участников ISEF '98 были приглашены семь нобелевских лауреатов, а Карен Мендельсон и Джеффри Шмидт, ставшие абсолютными победителями этого конкурса, в придачу к солидным денежным премиям получили право на поездку в декабре с. г. в Стокгольм, где состоится очередное вручение Нобелевских премий.

Из россиян наиболее успешно во Всемирном смотре юных талантов текущего года выступил Алексей Ерошин. За свою работу «Некоторые свойства периодических дробей» ученик 11-го класса Московского химического лицея № 1303 удостоился второй премии по секции «Математика», а также аналогичной награды, учрежденной Американским математическим обществом. Кроме того, по секции «Информатика» специальным призом Института инженеров по электротехнике и радиоэлектронике США (IEEE) была отмечена работа «Интерактивное взаимодействие с трёхмерными объектами в сети», представленная учащимися московской школы № 1511 Михаилом Кострюковым, Антоном Мясниковым и Олегом Ищенко (руководитель проекта – кандидат технических наук, старший преподаватель МИФИ В. Грибач). Все это позволило российским школьникам завоевать в ISEF '98 почетное третье место в неофициальном командном зачете. (Первое и второе места заняли, соответственно, представители США и Канады, участвующие в этих конкурсах с момента организации первого подобного смотра.)

Следует также отметить успех юных киевлян Юлии Грищенко и Дмитро Микитенко. Их совместное исследование безвредных для окружающей среды способов стимулирования роста растений с помощью сложных химических соединений было отмечено второй премией по разряду коллективных работ.

***

Учитывая успешный дебют российских и украинских школьников в Международных смотрах научного и инженерного творчества учащихся, а также растущий интерес к этим конкурсам со стороны местных школьников, представительство корпорации Intel в странах СНГ и Балтии решило распространить данную инициативу на всю территорию бывшего СССР.

13–14 марта будущего, 1999 года в Московском Государственном инженерно-физическом институте (техническом университете) будет проведена новая, вторая по счету конференция-конкурс научных работ старшеклассников – «Юниор-99». На сей раз в ней смогут участвовать учащиеся 9–11 классов из любой страны СНГ и Балтии.

Как и прежде, оргкомитет по проведению «Юниор-99» возглавляет проректор МИФИ, профессор Метечко В. И. В отличие от предыдущего, этот конкурс будет проведен сразу по пяти номинациям.

Заявки на участие в конференции-конкурсе «Юниор-99» принимаются до первого ноября с. г. Их следует направлять координатору конкурса, Леоновой Наталье Михайловне (тел.: (095) 324-9115, e-mail: lnm@sdor.mephi.msk.su). Дополнительные сведения о проведении конференции-конкурса «Юниор-99» будут сообщены в сентябре с. г. Подробную же информацию об ISEF можно найти по адресу: www.intel.com/intel/educate/isef, а также на российском Web-сервере Intel (http://www.intel.ru).

***

Компания Matrox приоткрыла завесу над новой серией видеоплат G200, обеспечивающих как 2D, так и 3D-ускорение одновременно.

Профессиональным пользователям предлагается рабочая карта Millenium G200, имеющая 128-битную DualBus архитектуру, 8 или 16 Мб SGRAM, с 250 МГц RAMDAC процессором, а также 3D-рендеринг, использующий возможности шины AGP 2x. Ориентировочная розничная цена составит 169 долларов за 8 Мб версию. По данным Matrox, в результате тестирования карты с помощью Winbench были получены следующие показатели:
1024x768 @ 16 bpp: 163 млн WinMarks,
1024x768 @ 24 bpp: 160 млн WinMarks,
1280x1024 @ 24 bpp: 159 млн WinMarks,
1600x1200 @ 24 bpp: 149 млн WinMarks.

Также появится ряд дочерних плат для вывода изображения на ТВ, видеомонтажа и т. п.

Пользователям домашних компьютеров будет предложена карта Mystique G200, имеющая схожие качества, но с RAMDAC на 230 МГц. Плата имеет встроенный ТВ-выход, а по показателям Winbench полностью соответствует G200 Millenium. Точно такой же является и ее розничная цена за 8 Мб версию.

***

На сайте www.voodooextreme.com, посвященном одноименной передовой технологии трехмерного ускорения, теперь появилась новая, весьма интересная колонка. В ней на вопросы пользователей о 3D-технологиях, библиотеках OpenGL и D3D, терминах fill-rate и пр. будет отвечать один из корифеев трехмерных миров – Брайн Хук (Brian Hook), ведущий программист iD Software, занимающийся поддержкой в играх трехмерного ускорения.

***

Компания Number Nine, известный производитель графических карт, сообщила о появлении в ближайшее время на прилавках магазинов новой платы Revolution IV «Ticket to Ride». Новинка является 128-битной картой с 16 Мб базовой видеопамяти на борту, позволяющей выводить разрешение до 1920x1200 при частоте 77 Гц. Цена для конечного пользователя пока установлена на уровне 169 долл. Revolution IV поддерживается системами Windows 95/98 и Windows NT, а также работает под OpenGL и Direct3D.

13-14 марта будущего, 1999 года в Московском Государственном инженерно-физическом институте (техническом университете) будет проведена новая, вторая по счету конференция-конкурс научных работ старшеклассников – «Юниор-99». На сей раз в ней смогут участвовать учащиеся 9-11 классов из любой страны СНГ и Балтии

СЕТЕВЫЕ ИГРОМАНСКИЕ

www.pczone.co.uk

PCZONE – это электронная версия одноименного журнала, выходящего в Великобритании. Ежедневно здесь можно прочесть (естественно, на английском) свежие новости игрового рынка, обзоры новейших игр, рекомендации опытных игроманов, хит-парад игр и многое другое. Сетевая версия журнала имеет явное преимущество по одной простой причине – она, в отличие от «бумажной», доступна и бесплатна. С другой стороны, на сайте печатаются не все статьи журнала, а лишь основные. А также – материалы, которым не нашлось места в журнале. Поэтому советуем читать PCZONE именно с монитора.





www.gamespot.com

Один из лучших, на наш скромный взгляд, игровых серверов мирового World Wide Web'а. Новости, превью, ревью... Все игры здесь отсортированы по жанровым группам (action, adventure, driving, puzzle, role-playing, simulation, sports, strategy), что очень удобно. Интересное чтиво для нас с вами создатели готовят ежедневно, без праздников и выходных! На сайте постоянно проводятся различные голосования. Например, в одном из последних предлагалось ответить на вопрос «Оправдала ли игра Unreal ваши ожидания?» Что любопытно, ответивших положительно и отрицательно на этот вопрос оказалось примерно одинаковое количество.

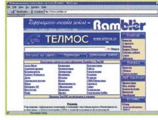
www.yandex.ru

«Яндекс» – одна из самых мощных и популярных отечественных программ-искалок. «Интеллектуальная поисковая система», как ее называют. Ищет в Сети все интересуемые документы по ключевым словам. Помимо этого, можно оборудовать системой «Яндекс» и собственный сайт, если, конечно, он настолько велик, что вы не можете найти на нем нужный документ.



www.rambler.ru

Информационно-поисковая система «Рамблер» занимает в российской части Сети Интернет исключительное место. Поставить на свой сайт счетчик или логотип «Рамблера» считает за долг любой пользователь или фирма. И это неудивительно – именно «Рамблер» дает наиболее точное представление о том, какие сайты российского веба пользуются наибольшей популярностью. В разделе «Игры» можно получить ссылки на 300 с лишним российских геймерских сайтов! В порядке убывания рейтинга здесь представлены как популярнейшие серверы, так и безвестные домашние странички геймеров-любителей... Помимо прочего, «Rambler» – это еще и отличная поисковая система, способная найти тысячи необходимых вам документов и ссылок.



ИГРОМАНАМ НА ЗАМЕТКУ

www.hotmail.com

Электронный адрес (e-mail) – вещь весьма полезная. Можно переписываться и обмениваться опытом с другими игроманами, можно подписываться на интересные списки рассылки, электронные версии сетевых газет и журналов. Если у вас по какой-либо причине до сих пор нет собственного е-мейл-адреса, не отчаивайтесь. Завести почтовый ящик можно на web-сервере Hotmail. Для этого нужно лишь зарегистрироваться и выбрать пароль. И – пользуйтесь всеми прелестями е-мейл, сколько угодно. Кстати, второй ящик не помешает и тем, кто уже имеет е-мейл-адрес, но не хочет засорять основной адрес маловажными сообщениями.

Кроме hotmail, услугами по предоставлению бесплатного почтового ящика занимаются и другие сайты, например, **www.yahoo.com**, **www.stones.com** и пр.

tucows.rinet.ru/tucows/

Это российское зеркало «Двух коров», одного из популярнейших в мире сайтов программного обеспечения «Tucows». С сайта можно без проблем довольно быстро скачать более 1000 наименований программных и игровых продуктов. Новые программы появляются здесь очень оперативно. Например, броузер Internet Explorer 5.0 появился на «Двух коровах» в день выхода.



www.winsite.com

Здесь находится, пожалуй, самое объемное хранилище программ для Windows. И чего только нет в этом архиве! Более 12000 самых разных программ: и игры, и графические редакторы, и хранители экрана, и редакторы домашних страничек, и броузеры для хождения по Интернету, и программы для работы с электронной почтой, и многое, многое другое. Естественно, все абсолютно бесплатно.

www.won.net

Это – World Opponent Network. Чрезвычайно полезный сайт для тех, кто хочет поиграть в такие игры, как Unreal, по Сети, но не может оплатить услуги платных сайтов. Это лишь одна из многочисленных приятных сторон сайта. Кроме того здесь можно скачать демоверсии новейших игр, почитать свежие новости из мира игр и оперативные репы, найти информацию по игре в Сети и даже заказать заинтересовавшую игру. В специальных «Игровых комнатах» (Games Rooms) можно поиграть в онлайновые версии игр.

КОРПОРАТИВНЫЕ САЙТЫ

www.sierra.com

Фирму Sierra On-Line знает и любит любой уважающий себя игроман. Именно Сьерра выпустила аж пятнадцать лет назад первый в истории квест – King's Quest. С тех пор игры в жанре приключения стали визитной карточкой Sierra On-Line.



Олег Горшков, olejario@hotmail.com

ЖУРНАЛЫ И ИСКАЛКИ

Space Quest, Gabriel Knight, Phantasmagoria, Leisure Suit Larry – эти названия хорошо знакомы каждому из нас. Конечно, Sierra делает не только квесты. Вместе со своими партнерами фирма занимается разработкой и изданием авиасимуляторов, спортивных игр, стратегий.

На гостеприимном сайте Sierra вас ждет море полезной информации о продуктах фирмы.

www.broderbund.com

Какой любитель компьютерных игр не знает великого (не побоимся этого слова!) «Принца» фирмы Broderbund! В 1990 году игра Prince of Persya совершила настоящий переворот в понятии о графическом уровне игр. В «Принца» играли все без исключения счастливые обладатели XT-шек и AT-шек. Так вот, «Персидский принц» – это лишь один из успешных проектов всемирно известной фирмы Broderbund. Среди других игрушек можно упомянуть Myst, Riven, сериал Carmen Sandiego и многие другие.

Сайт фирмы очень неплохо сделан. Можно прочесть историю компании, информацию о последних и старых играх, а также заказать игры и программы Broderbund. Кстати, на западе фирма известна не столько из-за игр, сколько как производитель отличных обучающих программ для детей. Про эти программы на сайте также можно узнать абсолютно все.

www.interplay.com

Die By the Sword, Virtual Pool, Descent, Fallout, Redneck Rampage – все эти и многие другие знаменитые игры так или иначе связаны с именем Interplay. Компания Interplay уже долгие годы работает на рынке игрового софта с постоянно растущим успехом. На сайте именитой компании можно, во-первых, найти информацию обо всех интересующих играх Interplay, а во-вторых, почитать свежие пресс-релизы и новости фирмы.

САЙТЫ ПО ОТДЕЛЬНЫМ ИГРАМ

www.simcity.com

Сайт посвящен величайшей стратегии всех времен и народов SimCity фирмы Maxis. История этой суперпопулярной (менее чем за 10 лет в мире проданы миллионы копий игр из серии SimCity) игры берет начало еще в конце 80-х и, похоже, продолжится в следующем столетии. Сегодня здесь можно найти подробный рассказ об очередной версии игрушки – SimCity 3000. Специальный раздел посвящен хитростям и премудростям игры в виртуального мэра.

www.darkomen.com

«Темное наследие», пожалуй, наиболее привлекательная и популярная стратегическая игра фирм Games Workshop и Electronic Arts из серии Warhammer. В игре геймер выступает на стороне добрых сил в схватке с войском некромантов и живых мертвецов зомби. В онлайновой же игре можно играть и на стороне нечисти, что гораздо интереснее. Помочь узнать больше об этой классной игре и призван этот сайт. Для его просмотра, правда, вам понадобится не только броузер 4-й версии, но и программа Macromedia plug-in.

РОССИЙСКИЙ ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ

www.1c.ru

1С – один из крупнейших российских издателей игр. «Аллоды: Печать тайны», «Дальнобойщики», «Аль Капоне» – это лишь немногие из последних работ фирмы. Не знаю как вам, но мне всегда гораздо приятнее играть в игру отечественных фирм на родном языке, чем разбираться в сложных англоязычных играх. Пусть и не всегда наши игрушки дотягивают до западных аналогов...

На сайте 1С можно найти последние новости об игрушках, выпускаемых фирмой, а также о всевозможных новинках и событиях, с этими играми связанных, картинки из еще не вышедших игр и многое другое.

kulichki.rambler.ru/stolitsa/igroteka.html

«Игротека Чертовых Куличек» – одно из самых увлекательных мест в русском Интернете. Делится на целый ряд внушительного вида страниц-разделов. Упомянем лишь несколько из них.

«Башня игр» – здесь можно найти обзоры как разрабатываемых, так и вышедших игр, хит-парад игрушек, рассказы о компьютерных фирмах, рассказы о производителях игр, галерею картин жанра фэнтези и многое другое.

«Все о Quake 2» – здесь вас ждет подробнейшее описание великой игры, включая секреты уровней, чит-коды и многое другое. Также отсюда можно брать все свежие патчи Quake 2.

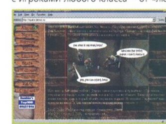
«Знатоки» – это сетевой вариант знаменитого клуба «Что? Где? Когда?» Здесь еженедельно проводятся игры. Сыграть в Интернет-версию популярной игры можно как с любителями, так и со знаменитыми по телепрограмме знатоками.

rqa.df.ru

Под этим адресом скрывается грозная Российская Армия Quake (Russian Quake Army). Это один из самых популярных сетевых квейк-клубов России. Здесь можно скачать демофайлы клановых войн и дуэлей и посмотреть таким образом, как играют профессионалы. Кроме того можно посмотреть рейтинг всех российских кланов (раздел Statistics). В разделе War вас ждут животрепещущие описания всех клановых войн. А еще здесь можно узнать абсолютно все о российских Quake-кланах, поговорить в чате с российскими квейкерами, получить информацию по более чем 200 российским квейкерам и даже вступить в клан самому!

quake.demos.su

Сервер Quake на «Демосе» – одно из любимейших мест паломничества отечественных квейкеров. Здесь можно схлестнуться в любимую игру с игроками любого класса – от «любителей-ламеров» до крутейших профи. Для игры в Quake или Quake 2 по Сети Интернет вам понадобится устойчивая связь на линии со скоростью 28.800 бит/сек.



Помимо этого вы найдете на сайте множество полезной технической и игровой информации о Quake. Есть мощный архив программок и патчей для игры. Если работа сервера по какой-то причине вас не устраивает, то можно расписаться в книге жалоб и предложений (она же Guestbook).

Если вы любите Quake и дня не можете прожить без любимого шотгана и ставших уже родными монстров, то это ваш сервер!







INTERNET VIDEO GAMES TOP 100



TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	22	Gran Turismo {P}	Sony	RA	1	[1716]
2	4	75	Final Fantasy 7 {P}	Square	RP	1	[1175]
3	2	11	Tekken 3 {P}	Namco	FI	1	[1770]
4	3	43	Sakura Wars/Sakura Taisen {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1595]
5	5	6	Panzer Dragoon Saga {S}	Sega	RP	5	[1798]
6	6	21	Resident Evil 2 {P}	Capcom	AD	3	[1718]
7	8	43	Goldeneye 007 {N}	Rare/Nintendo	AC	2	[1594]
8	7	9	Sakura Taisen 2/Sakura Wars 2 {S}	Red/Sega	AD/RP	2	[1779]
9	10	5	Breath of Fire 3 {P}	Capcom	RP	9	[1799]
10	9	23	Hanagumi Taisen Columns/Sakura Columns {S}	Sega	PU	3	[1709]
11	15	30	Tomb Raider 2 {P}	Eidos	AC/AD	4	[1674]
12	14	23	Alundra {P}	Working Designs	AC/AD	9	[1710]
13	12	9	Vampire Savior {S}	Capcom	FI	12	[1783]
14	11	37	Castlevania (Symphony of the Night) {P}	Konami	AC	6	[1628]
15	13	51	Final Fantasy Tactics {P}	Square	RP/ST	4	[1555]
16	17	16	Xenogears {P}	Square	RP	16	[1743]
17	16	63	Wild Arms {P}	Media Vision/Sony	RP	5	[1409]
18	18	3	World Cup 98 {N}	EA Sports	SP	18	[1804]
19	21	37	Formula 1 (Championship Edition) {P}	Psygnosis	RA	11	[1633]
20	19	9	1080' Snowboarding {N}	Nintendo	SP	11	[1760]
21	20	9	Mystical Ninja {N}	Konami	AC/RP	20	[1781]
22	22	18	Grand Theft Auto {P}	DMA/BMG	RA	15	[1731]
23	27	57	X-Men Vs. Street Fighter {S}	Capcom	FI	23	[1414]
24	24	39	Abe's Oddysee {P}	Oddworld/GT	PL	4	[1610]
25	23	16	Shining Force 3 {S}	Sonic Team/Sega	RP/ST	12	[1739]
26	–	1	Front Mission 2 {P}	G-Craft/Square	ST	26	[1790]
27	–	1	Bomberman Hero {N}	Hudson	PL	27	[1813]
28	29	46	Langrisser 4 {S}	NCS/Masaya	ST	20	[1582]
29	33	5	World Cup 98 {P}	EA Sports	SP	19	[1796]
30	26	25	SaGa Frontier {P}	Square	RP	15	[1575]
31	31	5	Forsaken {P}	Acclaim	SH	31	[1793]
32	32	10	Dead or Alive {P}	Tecmo	FI	19	[1768]
33	35	35	Super Robot War F {P}{S}	Banpresto	ST	30	[1552]
34	30	8	Motorhead {P}	Digital Illusions/Gremlin	RA	23	[1789]
35	37	8	Parasite Eve {P}	Square	RP	20	[1788]
36	66	21	Game Paradise {S}	Jaleco	SH	36	[1605]
37	48	30	Diddy Kong Racing {N}	Rare/Nintendo	RA	2	[1683]
38	25	11	Need for Speed 3 (Hot Pursuit) {P}	Electronic Arts	RA	10	[1765]
39	43	85	Suikoden/Genso Suikoden {P}	Taito/Konami	RP	7	[1181]
40	51	6	Point Blank {P}	Namco	SH	40	[1795]
41	36	13	Gex (Enter the Gecko) {P}	Crystal Dynamics	PL	32	[1734]
42	34	16	Einhander {P}	Square	SH	22	[1740]
43	40	102	Nights (Into Dreams) {S}	Sonic Team/Sega	PL	1	[1228]
44	42	5	Hot Shots Golf {P}	Camelot/Sony	SP	42	[1794]
45	54	28	Fifa (Road To World Cup 98) {P}{S}	Electronic Arts	SP	8	[1686]
46	39	53	Shining (The Holy Ark) {S}	Sega	RP	7	[1397]
47	46	4	Bust-a-Move 3 {S}	Taito/Natsume	ST	46	[1786]
48	50	56	Persona (Revelations) {P}	Atlus	RP	20	[1382]
49	45	33	Dead or Alive {S}	Tecmo	FI	6	[1655]
50	28	3	Ken Griffey Baseball {N}	Angel/Nintendo	SP	28	[1808]
51	65	86	Dragon Force {S}	Working Designs	RP	9	[1197]
52	63	27	Bomberman 64 {N}	Hudson/Nintendo	AC/PU	30	[1688]
53	44	3	Forsaken 64 {N}	Acclaim/Iguana	SH	44	[1810]
54	41	27	WCW Vs. NWO (World Tour) {N}	Asmik/THQ	FI	19	[1697]
55	53	50	Thunderforce 5 {S}	Technosoft	SH	15	[1567]
56	59	102	Mario 64 {N}	Nintendo	PL	1	[1224]
57	52	2	Jerry McGrath SuperCross 98 {P}	Acclaim	SP	52	[1816]
58	55	20	Yoshi's Story {N}	Nintendo	PL	24	[1720]
59	74	45	Turok (Dinosaur Hunter) {N}	Iguana/Acclaim	SH	9	[1444]
60	47	35	Last Bronx {S}	AM3/Sega	FI	20	[1585]
61	64	80	Killer Instinct Gold {N}	Rare/Nintendo	FI	8	[1247]
62	38	43	Tokimeki Memorial {P}	Konami	ST	18	[1596]
63	79	11	Tennis Arena {P}	Smart Dog/UbiSoft	SP	14	[1777]
64	57	24	NBA Live 98 {P}{S}	EA Sports/Electronic Arts	SP	57	[1654]
65	62	98	Tomb Raider {P}{S}	Core Design/Eidos	AC/AD	1	[1193]
66	49	62	Star Wars (Shadows of the Empire) {N}	LucasArts	SH	13	[1370]
67	56	68	Rage Racer {P}	Namco	RA	15	[1367]
68	58	30	Crash Bandicoot 2 {P}	Naughty Dog/Sony	PL	9	[1659]
69	60	83	Albert Odyssey {S}	Working Designs	RP	36	[1215]
70	69	60	Starfox 64/Lylat Wars {N}	Nintendo	SI	5	[1517]
71	67	45	Manx TT Super Bike {S}	AM3/Sega	RA	14	[1475]
72	86	20	Command & Conquer (Red Alert) {P}	Westwood	WG	22	[1647]
73	81	25	Street Fighter 2 Collection {S}	Capcom	FI	11	[1698]
74	99	2	All Star Baseball '99 {N}	Iguana/Acclaim	SP	74	[1809]
75	71	7	Tenchu {P}	Sony	AC	61	[1792]
76	77	65	Blast Corps {N}	Rare/Nintendo	AC/SH	20	[1488]
77	82	42	Bushido Blade {P}	Light Weight/Square/Sony	FI	28	[1479]
78	73	16	Burning Rangers {S}	Sonic Team/Sega	AC/SH	9	[1744]
79	80	32	Street Fighter EX Plus Alpha {P}	Arika/Capcom	FI	25	[1572]
80	88	18	Bust-a-Move (Dance & Rhythm Action) {P}	Enix	PU	30	[1730]
81	–	71	Mario Kart {N}	Nintendo	RA	2	[1392]
82	–	34	Ray Storm {P}	Working Designs/Taito	SH	23	[1428]
83	68	7	House of the Dead {S}	Tantalus/Sega	AD/SH	60	[1787]
84	72	6	G Darius {P}	Taito	SH	70	[1785]
85	61	66	Soul Blade/Soul Edge 2 {P}	Namco	FI	3	[1410]
86	–	1	Quest 64 {N}	Imagineer/THQ	RP	86	[1817]
87	70	32	Colony Wars {P}	Psygnosis	SH	4	[1660]
88	84	3	Wayne Gretzky 3D Hockey 98 {N}	Ataris/Midway	SP	84	[1692]
89	78	5	NBA Shootout 98 {P}	Sony	SP	73	[1750]
90	89	4	Tactics Ogre {P}{S}	Artdink/Quest/Atlus	ST	89	[1386]
91	75	112	Guardian Heroes {S}	Treasure/Sega	FI	2	[1172]
92	–	35	NHL 98 {P}	EA Sports/Electronic Arts	SP	21	[1616]
93	83	12	Diablo {P}	Climax/Electronic Arts	AC/RP	54	[1767]
94	–	1	Gungriffon 2 {S}	GameArts/ESP	SH	94	[1814]
95	91	20	Mischief Makers {N}	Enix/Treasure	PL	53	[1624]
96	–	4	Quake 64 {N}	Id/Midway	SH	95	[1759]
97	92	5	Judge Dredd {P}	Gremlin/Activision	AC	89	[1776]
98	76	30	V-Rally/Need For Speed VRally {P}	Infogrames/Ocean/EA	RA	16	[1558]
99	90	27	Nightmare Creatures {P}	Kalisto/Activision	AC	49	[1642]
100	95	33	Duke Nukem 3D {S}	Lobotomy/Sega	SH	5	[1652]



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW место на текущей неделе
- LW место на предыдущей неделе
- NW число недель в Top 100
- HI максимальная позиция, которой игра достигала
- ID идентификационный номер игры
- {P} Sony PlayStation
- {S} Sega Saturn
- {N} Nintendo 64

ЖАНРЫ ИГР

- AC Action
- AD Adventure
- AR Arcade
- FI Fighting
- IF Interactive Fiction
- PL Platform
- PU Puzzle
- RA Racing
- RP Role-Playing
- SH Shooter
- SI Simulation
- SP Sports
- ST Strategy
- WG Wargame

INTERNET PC GAMES TOP 100

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	11	Starcraft	Blizzard	WG	1	[2677]
2	2	8	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
3	3	38	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
4	7	14	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
5	6	4	Unreal	Digital Extremes/Epic/GT	SH	5	[2753]
6	4	27	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
7	5	36	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
8	8	35	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
9	9	83	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
10	10	31	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
11	11	76	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
12	12	30	Tomb Raider 2	Eidos	AC/AD	9	[2474]
13	18	8	Forsaken	Probe/Acclaim	SH	13	[2719]
14	13	32	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
15	14	21	Gag	Auric Vision	AD	8	[2557]
16	17	26	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
17	16	82	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
18	23	36	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
19	19	82	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
20	15	47	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
21	21	8	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	RP	21	[2716]
22	26	6	Army Men	3DO	AC/WG	18	[2730]
23	27	26	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	23	[2530]
24	24	51	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
25	28	4	World Cup 98	EA Sports	SP	25	[2756]
26	20	120	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
27	22	30	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	SP	7	[2502]
28	30	30	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	ST	14	[2476]
29	31	33	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	AD	18	[2445]
30	29	30	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
31	25	52	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	RA	6	[2310]
32	33	37	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
33	36	11	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	WG	32	[2670]
34	40	39	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
35	42	59	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2258]
36	32	13	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	AC	22	[2654]
37	43	12	Star Wars/Supremacy (Rebellion)	LucasArts	ST	11	[2666]
38	35	36	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	ST	17	[2418]
39	44	99	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
40	34	38	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2400]
41	45	50	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	SP	25	[2324]
42	37	37	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RP	20	[2410]
43	51	34	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
44	58	10	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	SI	44	[2669]
45	41	45	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	WG	12	[2359]
46	57	29	F1 Racing Simulation	Ubi	RA	35	[2507]
47	47	91	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
48	39	67	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	ST	9	[2210]
49	–	1	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	49	[2782]
50	48	35	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
51	38	6	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	AC	37	[2718]
52	64	119	Descent 2	Parallax/Interplay	SH	5	[1891]
53	53	5	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	53	[2738]
54	50	36	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	ST	20	[2415]
55	46	5	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	RA	40	[2739]
56	60	50	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	AD	19	[2327]
57	54	134	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
58	55	10	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	AD/RP	37	[2680]
59	65	23	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	ST	29	[2552]
60	66	35	Uprising	Cyclone/3DO	AC/ST	24	[2425]
61	52	12	F-15	Jane's/Electronic Arts	SI	52	[2667]
62	61	34	Entrepreneur	Stardock	ST	21	[2434]
63	68	4	Sanitarium	DreamForge/ASC	AD	63	[2758]
64	56	54	Moto Racer	Delphine/BMG	RA	21	[2290]
65	74	5	Incoming	Rage	SH	65	[2741]
66	70	32	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
67	59	28	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
68	63	78	Trials of Battle {O}	Shadowsoft/Stardock	SH	10	[2134]
69	62	29	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	WG	49	[2483]
70	–	1	Dominion (Storm Over Gift 3)	Ion Storm/Eidos	AC/WG	70	[2785]
71	88	55	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2283]
72	71	30	Championship Manager 97/98	Eidos	SP	34	[2475]
73	49	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	WG	33	[2432]
74	75	7	CART Precision Racing	Microsoft	RA	64	[2485]
75	81	31	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	ST	29	[2454]
76	72	7	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	RA	42	[2720]
77	82	111	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
78	90	7	Anno 1602	Sunflowers	SI	56	[2715]
79	91	75	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
80	73	78	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
81	–	3	Industry Giant	Interactive Magic	ST	81	[2722]
82	67	63	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	ST	37	[2183]
83	86	133	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	WG	2	[1817]
84	93	33	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	AD	53	[2446]
85	89	16	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	AR	41	[2625]
86	78	61	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	RA	16	[2245]
87	99	2	FireTeam	Multitude	AC	87	[2765]
88	76	27	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	RP	29	[2526]
89	80	48	The Last Express	Smoking Car/Broderbund	AD	16	[2268]
90	92	105	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
91	69	32	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
92	79	15	Tex Murphy (Overseer)	Access	AD	46	[2639]
93	–	12	Screamer Rally	Virgin	RA	48	[2566]
94	77	87	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2065]
95	–	1	CyberStorm (Corporate Wars)	Dynamix/Sierra	AC/ST	95	[2774]
96	95	60	Vigilance on Talos V {O}	PolyEx	PL	36	[2252]
97	94	39	Hexen 2/Add-ons	Raven/Activision	SH	10	[2389]
98	–	1	The Kingdom of Drakkar	MPG-net	RP	98	[2780]
99	87	11	Ultim@te Race Pro	Kalisto/MicroProse	RA	38	[2657]
100	83	88	Avarice (The Final Saga) {O}	CSS/Stardock	AD	10	[2061]





ОБОЗНАЧЕНИЯ

- TW — место на текущей неделе
- LW — место на предыдущей неделе
- NW — число недель в Top 100
- HI — максимальная позиция, которой игра достигала
- ID — идентификационный номер игры
- {O} — игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР

- AC — Action
- AD — Adventure
- AR — Arcade
- FI — Fighting
- IF — Interactive Fiction
- PL — Platform
- PU — Puzzle
- RA — Racing
- RP — Role-Playing
- SH — Shooter
- SI — Simulation
- SP — Sports
- ST — Strategy
- WG — Wargame

КОСМИЧЕСКИЕ

Если каждый вечер зажигаются звёзды,
значит, это кому-нибудь нужно.
В. В. Маяковский

Если поздним вечером, вы оторвётесь от своего компьютера, выйдете на улицу (ну или хотя бы на балкон) и поднимете усталые глаза к небу, вы увидите множество блестящих точек. Это и есть звёзды. Прежде они интересовали только астрономов, астрологов и поэтов. Астрономы пересчитывали звёзды, определяли их характеристики и строили всякие заумные теории. Астрологи предсказывали судьбы людей, исходя из расположения звёзд. Ну а поэты ими просто любовались, писали свои вирши и задавали всякие глупые вопросы.

Просторы космоса – прекрасный полигон, на котором искушённый игрок может во всём блеске проявить свои таланты

Но вот на звёзды обратили внимание создатели компьютерных игр, и оказалось, что там творятся интереснейшие вещи. Возникают и рушатся великие империи, происходят битвы звёздных флотов, идёт оживлённая торговля, процветают шпионаж и диверсии. Одним словом, просторы космоса – прекрасный полигон, на котором искушённый игрок может во всём блеске проявить свои таланты.

Многие фирмы попробовали свои силы в жанре космических стратегий, у одних это получилось лучше, у других хуже, однако откровенно слабых игр в этом жанре практически нет. Классическим образцом долгие годы была игра Master of Orion. Именно она стала примером для подражания и определила каноны жанра, отойти от которых не рисковали даже ведущие создатели игр. Правда, в последнее время основная масса появляющихся игр, в отличие от Master of Orion, идёт в реальном времени, но такова нынешняя мода для жанра стратегии вообще.

Игра Remember Tomorrow фирмы SoftWarWare, несмотря на множество оригинальных находок, является как раз таким подражанием классическому образцу. О творении Heliotrope/THQ, игре Pax Imperia: Eminent Domain, этого сказать нельзя только потому, что её первая версия появилась на компьютерах Macintosh практически в то же время, что и Master of Orion на PC. Так что она сама претендует быть классическим образцом (и небезосновательно). А вот Star Wars: Rebellion – это что-то особенное. Втиснув космическую стратегию в рамки своего классического фильма, фирма LucasArts умудрилась преодолеть почти неразрешимую проблему – ввести сюжетную канву в стратегическую игру.

Что день грядущий нам готовит?
А. С. Пушкин

Во все времена лучшие умы человечества задумывались о будущем. Каким оно будет, что там появится хорошего и плохого, что бы такое сделать сейчас, чтобы потом всем стало хорошо? Но вот за будущее взялись создатели компьютерных игр, и все проблемы сразу отпали. Теперь каждый может выбрать будущее по своему вкусу и принять на себя полную ответственность за то, чтобы дальше всё стало ещё лучше.

Создатели Remember Tomorrow предполагают, что крупные неприятности ожидают человечество уже в следующем, 1999 году. В непосредственной близости от Земли произойдёт сражение космических кораблей двух могучих цивилизаций, на наши головы посыплются обломки звездолетов и большая часть человечества погибнет. Но нет худа без добра – исследуя причинившие столько бед обломки, учёные найдут много полезного, и людям откроется, наконец, дорога к звёздам.

В Pax Imperia дела обстоят не так печально, решающие конфликты там перенесены на середину следующего столетия (именно тогда в солнечной системе вдруг откроется переходный канал к другим мирам). За оставшееся время люди успеют изобрести много полезных вещей и при появлении братьев по разуму смогут говорить с ними почти на равных.

Ну а фирма LucasArts верна себе, действие её игры Star Wars: Rebellion разворачивается «давным давно, где-то в очень, очень далёкой галактике», так что можно предположить, что всё это уже было, только до нашего звёздного захолустья ещё не дошли последние известия. Соответственно, и картина будущего тут предельно оптимистична.

Человек давно и прочно обжил всю галактику, стал в ней полным хозяином, а инопланетяне выполняют ту же роль, что и индейцы в современной Америке. То есть они вроде бы и есть, но только как некий курьёз, для придания жизни большей занимательности.

Разное видение будущего в этих играх определяет и различие задач, стоящих перед игроком. В Pax Imperia это завоевание полного господства в галактике, причём другие расы желательно вовсе истребить. Создатели Remember Tomorrow не столь кровожадны, в предлагаемых ими сценариях возможно и мир-



Владимир Веселов, клуб «Game Galaxy»

СТРАТЕГИИ

ное присоединение конкурентов к вашей империи. При этом вы получите все ресурсы присоединившейся державы, но и управление её планетами ложится на вас. Ну а в Star Wars: Rebellion вы сами можете устанавливать критерии окончательной победы. Правда, существуют всего два варианта — захват вражеской штаб-квартиры и главных персонажей противника (очевидно, для предания их суду, в качестве военных преступников) и просто захват штаб-квартиры.

Сверху Земля покрыта хрустальным куполом,
к которому прикреплены звёзды.
Халдейская народная мудрость

Вообще-то учёные давно посрамили древних халдеев и твёрдо установили, что космос имеет три измерения. Однако творцы компьютерных галактик редко обращали на это внимание, их космос продолжал оставаться плоским как блин (это не ругательство, а название русского народного пищевого продукта). Но вот за дело взялись ребята из SoftWarWare, и Вселенная обрела, наконец, положенную ей от природы форму. В Remember Tomorrow галактика имеет не только ширину и высоту, но и глубину. Её можно вращать вокруг двух осей, приближать и удалять. Зрелище завораживающее, но кроме чисто эстетических аспектов, такой подход даёт много нового и в игровом плане. Жаль, что создатели игры не предусмотрели автоматической генерации галактик, их всего девять, правда, SoftWarWare обещает создать новые.

В соответствии с исторической правдой, галактика в Star Wars: Rebellion только одна, та самая «очень, очень далёкая», в которой происходят все события звёздных войн. Однако существует она в трёх размерах, кроме того, начальная расстановка принадлежащих Повстанцам и Империи планет и силы той и другой стороны каждый раз другая. Так что и эту игру можно проходить неоднократно за каждую из воюющих сторон.

В отличие от предыдущих двух игр, Pax Imperia предоставляет игроку более сотни различных галактик. Если учесть, что для каждой из них можно варьировать число конкурирующих рас и некоторые другие параметры, в эту игру можно играть практически бесконечно.

Подпространственные каналы, появившиеся впервые, кажется, в игре Ascendancy, прочно заняли своё место в картине мира. Только в игре Star Wars: Rebellion вы можете гонять свои флоты по любым маршрутам напрямую, в Remember Tomorrow и Pax Imperia же вам придётся считаться с тем, какие звёзды и как связаны между собой. С одной стороны, это удобно — заняв какую-либо ключевую звёздную систему, вы можете сосредоточить там свой флот и закрыть для конкурентов приличный кусок галактики. А с другой стороны, приходится строить свою стратегию в зависимости от конфигурации этих самых каналов и порой основывать колонии в мирах, не имеющих почти никаких ресурсов.

На север оттуда простирается
страна собакоголовых людей.
Средневековый трактат по географии

Впервые выйдя на просторы космоса в играх VGA Planets и Master of Orion, человечество обнаружило, что там живут всякие странные создания, наделённые разумом. Познакомившись с ними поближе, можно увидеть, что у каждой расы есть свои сильные и слабые стороны, свои симпатии и антипатии.

Рассматриваемые игры представляют будущее человечества, так что логично было бы играть везде за людей. Однако для мизантропов, которые спят и видят, как бы стереть род людской с лица галактики, есть возможность покомандовать и другими расами (кроме игры Star Wars: Rebellion, где конфликт разворачивается между двумя человеческими державами — Империей и союзом Повстанцев).

Самое большое разнообразие рас представлено в Pax Imperia — целых шестнадцать (играть можно за восемь из них). Ну а для тех, кому и этого мало, есть возможность создать свою собственную. Правда, дело это сложное, характеристик много, а жизненных пунктов мало, так что создать что-либо выдающееся практически невозможно. Да и не стоит, честно говоря. Можно, конечно, спроектировать диковинные создания, дышащие чистым метаном, обладающие телепатией и умеющие прекрасно торговать. Но они сразу начнут отставать на научном фронте и будут никудышными воинами. Так что придётся тратить средства на оборону и шпионаж, и в конечном итоге выигрыш от их достоинств сойдёт на нет. Как показывает практика, расы, имеющие средние показатели по всем параметрам, имеют прекрасные шансы на победу. Кстати, если создавать новую расу, выбрав за основу человека и назвать её как-нибудь по-другому, людей в галактике не окажется вовсе! Мрачная перспектива, не правда ли?

Если создавать новую расу, выбрав за основу человека и назвать её как-нибудь по-другому, людей в галактике не окажется вовсе

В Remember Tomorrow разнообразия меньше, всего девять рас, кроме того, в некоторых сценариях можно играть только за людей, а в других выбирать из двух-трёх рас. Максимально доступное количество рас — шесть. Представители различных цивилизаций очень разнятся по внешнему виду, манере общения, агрессивности или миролюбивости и пр. Однако игра за ту или другую расу не даёт каких-либо преимуществ, в ваших руках все они ведут себя совершенно одинаково.

Очередь была за пустынями Венеры, за большой,
страшной планетой,
которую нужно было сделать второй Землёй.
Братья Стругацкие



Хотя стоящие перед игроком задачи и условия победы в рассматриваемых играх различны, не создав мощной империи, т. е. не освоив нужного количества планет, победить в любой из них не удастся. Освоение планет возможно различными путями, простейший — найти свободную планету и высадить на неё своих людей (в Remember Tomorrow и Pax Imperia для этого существуют специальные колонизационные модули, в Star Wars: Rebellion просто высаживаются войска). Другой путь — захват чужих планет — возможен во всех играх, но в каждой из них есть и какой-то свой, третий путь. В Star Wars: Rebellion существует

возможность добровольного присоединения к вам нейтральной планеты. В Pax Imperia можно с помощью шпионов соблазнить правителя неприятельской планеты перейти на вашу сторону. А в Remember Tomorrow дипломатическим путём можно присоединить к себе целую расу.



Раса, не имеющая достаточных запасов бурмитона, обречена на поражение. Так что вся игра вертится вокруг обладания этим ценным сырьём

После того как вы тем или иным путём укрепились на планете, можно начинать строительство. В Pax Imperia горизонты строительства поистине необозримы: всего есть пять направлений, и по каждому из них – до десятка построек. Да ещё нужно производить звездолёты. Охватить всё это трудно даже искушённому игроку, поэтому создатели игры предусмотрели возможность передать все строительные проблемы местным правителям.

В Star Wars: Rebellion построек значительно меньше – всего пять, однако три из них сами нуждаются в руководстве, да ещё есть возможность производить на одной планете постройки для другой. Так что и тут есть над чем подумать.

Создатели Remember Tomorrow постарались максимально приблизить картину строительства к действительности. В игре для добычи каждого из природных ресурсов необходима конкретная постройка, а поскольку не все ресурсы есть на всех планетах, для каждой можно определить свою специализацию. Определив, что необходимо строить на данной планете, можно сразу дать команду на постройку всех зданий. Они будут выстроены в очередь и, по мере появления нужных ресурсов и рабочих рук, станут строиться. Построив же на планете всё, что требуется, о ней можно забыть.

Чем государство богатеет, и как живет, и почему
Не нужно золота ему, когда простой продукт имеет.
А. С. Пушкин

В классических космических стратегиях все прибыли и убытки исчисляются в деньгах. Всё, что производится на той или иной планете, переводится в некую условную валюту, а потом как-то расходуется. Авторы Pax Imperia не отошли от этого канона, планеты у них никак не делятся по типам природных ресурсов, только по богатству или бедности и максимальному количеству населения. В зависимости от числа жителей меняется и уровень производства. Такой подход здорово упрощает управление колониями и для игры с развитой дипломатией и сложными военными действиями представляется наиболее приемлемым.

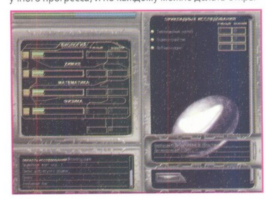
LucasArts и тут пошла своим путём. В Star Wars: Rebellion как раз деньги-то напрочь отсутствуют (поскольку торговли там вовсе нет, а на науку тратить ничего не приходится, это вполне оправдано). Зато планеты резко различаются по богатству своих недр, на каждой из них можно построить определённое количество шахт и что-то там добыть. Что именно добывается – неизвестно, просто какие-то ресурсы, потом их надо переработать и только после этого использовать. Населенность же планет в Star Wars: Rebellion является некой данностью, практически не меняющейся по ходу игры, так что приходится крепко подумать, где и что строить, как лучше всего использовать имеющиеся ресурсы. Правда, всё это можно поручить своим помощникам.

В игре Remember Tomorrow же вопросы природных богатств представлены наиболее широко. Всего имеются шесть типов ресурсов, на одних планетах можно добывать их все, на других только один-два. Чтобы добыть из недр или с поверхности планеты какой-то ресурс, нужно построить соответствующее сооружение и иметь достаточно населения (оно, впрочем, растёт быстро и проблем с этим, как правило, не возникает). Приходится тратить эти ресурсы на строительство зданий и кораблей, на их содержание, на научные исследования и поддержание жизни населения, причём тратить дифференцированно. Одни строения требуют один тип ресурсов, другие – два-три типа. Есть и универсальная платёжная единица, но это не какие-то абстрактные деньги, а некий весьма редкий минерал бурмитон. Поскольку именно на нём летают и воюют звездолёты, работают некоторые заводы, то раса, не имеющая достаточных запасов бурмитона, обречена на поражение. Так что вся игра вертится вокруг обладания этим ценным сырьём.

Как в обычных НИИ, в НИИЧаВо были младшие
и старшие научные сотрудники.
Братья Стругацкие

Обычно научные исследования в стратегических играх представлены в виде более-менее разветвлённого дерева. Сделав какое-то открытие, можно исследовать следующее или следующие. Но вот в игре Remember Tomorrow введено интересное новшество – фундаментальные науки. Сами по себе, как и положено, они ничего не дают, но по мере продвижения в фундаментальных науках открываются новые отрасли прикладных исследований. Другим нововведением, приближающим картину научных исследований к реальности, является то, что для создания какой-либо техники нужны исследования не в одной, а в нескольких областях. Скажем, для создания какого-то лазера нужно иметь 200 пунктов исследования в термоядерном синтезе и 150 пунктов в лучевых технологиях.

В Pax Imperia все исследования представлены достаточно традиционно: имеется пять направлений научного прогресса, и по каждому можно делать откры-



тия одно за другим. Скорость технологического прогресса в той или иной области определяется общими отчислениями на науку и частью их, направленной в данную отрасль. По каждому разделу можно исследовать одно из нескольких изобретений, то, которое в данный момент наиболее необходимо.

Ну а в Star Wars: Rebellion о науке можно вообще не думать. Собственно говоря, наука как таковая там отсутствует. Просто время от времени какие-то энтузиасты создают проекты новых звездолётов, строений и т. п. Скорость прогресса определяется количеством промышленных объектов, имеющихся в вашем распоряжении. Кроме того, прогресс в отдельных областях можно ускорять, послав имеющего соответствующие способности героя в нужную систему.

Всё, что создано народом, должно быть надёжно защищено.

Л. И. Брежнев

Как-то так сложилось, что на просторах космоса постоянно идёт война. Более сильные стараются сожрать более слабых, а те, в свою очередь, стараются оттяпать хоть что-то у вовсе уж хилых. Вполне ясно поэтому, что в любой игре на космическую тему не обойтись без военных аспектов, хотя удельный вес их разный. В Remember Tomorrow теоретически можно построить империю, не ведя войну, чисто дипломатическим путём, однако создавать космический флот всё равно приходится – иначе с вами просто никто не станет говорить. В Pax Imperia воевать необходимо, т. к. космическая экспансия других рас идёт довольно быстро и вы не успеете мирно колонизировать необходимое количество планет. Однако и тут можно устраивать себе передышки от войны. Ну а в Star Wars: Rebellion война идёт постоянно, собственно говоря, именно она является основным содержанием игры.

Создатели Remember Tomorrow преподнесли прекрасный подарок любителям конструировать космические корабли – блок дизайна звездолётов в этой игре просто чудо. Вы не только указываете, что и в каком количестве должно быть на том или ином корабле, но и сами всё это размещаете. Причём от того, где именно находятся орудия, зависит их сектор обстрела, а от того, куда вы засунули источники энергии и генераторы щитов, – живучесть корабля. Большие и средние корабли имеют по несколько палуб и множество отсеков, а каждый элемент оборудования – свои размеры и конфигурацию, так что можно провести массу времени, занимаясь дизайном, и создать что-то действительно хорошее.

В Pax Imperia с дизайном кораблей тоже придётся повозиться, однако тут вам даётся только общий объём корабля, а где и как размещается выбранное вами оборудование, решается без вас. Правда, оружие и тут имеет свой сектор обстрела, так что можно установить всё в носовые отсеки или распределить его более-менее равномерно.

Ещё проще всё происходит в Star Wars: Rebellion, там дизайном кораблей занимаются какие-то специальные люди, а вам только сообщается, что же они изобрели.

Самые красивые космические сражения происходят в Remember Tomorrow. Графика кораблей там проработана прекрасно, каждый тип легко узнаваем, при большом увеличении видны даже орудийные башни. Истребители и прочие мелкие корабли выписывают хитрые траектории вокруг атакуемого корабля, за ними гоняются всякие самонаводящиеся снаряды, тут и там вспыхивают взрывы – просто полюбоваться этим и то приятно. Но руководить таким боем далеко не просто. Прежде всего, AI, руководящий действиями противника, работает весьма хитроумно. Он вполне способен правильно оценить сильные и слабые стороны вашего флота и нанести удар в наиболее уязвимом месте. Вражеские истребители атакуют слаженной группой и стараются, не попасть под удары ваших орудий. Крупные корабли стремятся занять выгодную позицию, чтобы наиболее эффективно использовать своё оружие. Для управления вашим флотом имеется много приказов, и то, что отдавать их можно в режиме паузы, здорово облегчает жизнь. К недостаткам можно отнести то, что поле битвы в игре как бы шарообразно. Корабль, скрывшийся за кромкой, карты, тут же появляется с противоположной стороны. Впрочем, можно считать, что сражение происходит на кольцевой орбите вокруг какой-то планеты.

В Pax Imperia битвы происходят приблизительно так же, только там всё проще. Звездолёты могут палить из всего своего оружия в любом направлении, все манёвры сводятся к простому сближению и отступлению. Сойдясь на дистанцию выстрела, корабли попросту обстреливают друг друга. Можно отдать все необходимые приказания, а потом наблюдать за боем. Выглядит всё это тоже достаточно красиво, но как-то скучновато как-то. Более интересно наблюдать за бомбардировкой планет: ваши корабли маневрируют на орбите, на поверхности планеты видны разные постройки, туда-сюда летают ракеты и бомбы, гремят взрывы. Поскольку атака планет введена в тот же блок, что и сражения в открытом космосе, руководство ими одинаковое. Имея большой флот, можно в рамках одной битвы часть его отрядить на разгром вражеских

Как-то так сложилось, что на просторах космоса постоянно идёт война







космических кораблей, а остальные силы сразу бросить на планету.

LucasArts в своей игре предусмотрела получение полной информации по своему флоту и флоту противника перед началом сражения. Если вы поймёте, что этот бой принесёт вам неминуемое поражение, можете сразу дать приказ отступать. Ваш помощник-робот делает это вполне профессионально, и потерь вы, как правило, не несёте. Если же вы решили ввязаться в битву, существуют два режима управления ею. В первом режиме все происходит автоматически, и вам только сообщают результаты сражения. Применять его следует лишь при большом превосходстве вашего флота или если им командует талантливый адмирал. В противном случае ваши войска наверняка потерпят поражение. Второй режим – это всё тот же бой в реальном времени, но и здесь есть свои тонкости. Вы можете просто отдать своему флоту тактический приказ и смотреть, что получится, а можете руководить боем во всех его фазах. В любой момент вам доступна вся информация по состоянию своих и чужих кораблей.

Разные типы наземных войск и специальные строения для их тренировки имеются только в Star Wars: Rebellion. Причём присутствуют не только чисто военные подразделения (пехота, танки и пр.), но и специальные войска – шпионы, диверсанты и партизаны. Есть возможность строить оборонительные сооружения – космические и наземные. Всё это предполагает, казалось бы, мощный блок наземных сражений, однако его нет. Всё сводится к бомбардировкам планет и высадке десантов. Руководить всем этим вы не можете, вас только информируют о результатах. Интересно отметить, что после захвата вами планеты, на которой почти всё население поддерживает вашего противника, на ней сразу может вспыхнуть восстание, и вы получите лишнюю головную боль. Вообще-то рекомендуется на всех планетах содержать гарнизоны наземных войск, не только на случай вражеского десанта, но и для поддержания нужной степени лояльности населения. В этом, пожалуй, и заключается основная функция наземных войск.

Возможность высаживать десант, есть и в игре Remember Tomorrow, но там не обошлось без курьёзов. Судите сами: разбив космические силы противника в какой-либо звёздной системе, вы можете мгновенно захватить все её планеты. Для этого достаточно в режиме паузы отдать приказ высадить десант, потом – принять десант. И так повторять столько раз, сколько планет в системе. Что-то слишком просто. Кроме того, попав под ваш контроль, планеты, населённые какими-нибудь урганами или огрызками, начинают функционировать так, как будто там испокон веков жили люди.

Дипломатия как деятельность
тесно связана с внешней политикой государства,
но не тождественна ей.
Большая Советская энциклопедия

Блок дипломатии появился уже в самых первых стратегических играх. Сперва это было примитивное объявление войны и заключение мира. Позднее добавлялись другие дипломатические действия, и теперь возможности в этом плане стали почти безграничными. Например, в игре Remember Tomorrow, как уже упоминалось, можно выиграть, вообще не ведя войн, решая все проблемы с другими нациями только путём переговоров (вооружённые силы создавать придётся для придания большего веса речам ваших дипломатов).

Традиционно к внешней политике причисляют торговлю и шпионаж. Однако создатели Remember Tomorrow почему-то совсем не уделили внимания этим вещам. Изо всей торговли, они оставили только возможность занять у других рас ресурсы под проценты или дать их взаймы. Ещё есть любопытная возможность размещать заказы на строительство кораблей на верфях союзников. Шпионаж же в этой игре отсутствует напрочь.

В игре Star Wars: Rebellion торговли совсем нет, за то шпионские и диверсионные миссии отличаются необычайным размахом. Можно исследовать вражеские и нейтральные планеты, похищать или устранять неприятельских героев, устраивать беспорядки и революции, спасать своих героев, попавших в плен героев и многое другое.

Создатели Pax Imperia не стали вводить в блок дипломатии каких-либо новшеств, зато довели все традиционные направления до полного блеска. Зайдя на соответствующий экран, вы можете получить любую информацию о расах, вышедших на контакт с вами, предложить им заключить какие-либо договора, определить приоритеты в торговле или начать шпионские миссии.

В те годы многие вот так: жили-жили,
вдруг узнали, что существование их –
нецелесообразно.
А. И. Солженицын

У всякого властителя империи, надо полагать, двоякое отношение к собственным подданным. С одной стороны, они производят всякие полезные вещи, развивают науку и служат в армии. Так что хорошо бы, чтобы их было побольше. А с другой стороны, с подданными хлопот не оберешься – они вечно хотят есть и пить, чуть что – устраивают беспорядки. Так что хоть бы их и вовсе не было!

В космических стратегиях с подданными обычно неприятностей не бывает – трудятся себе, и всё. На долю игрока остаётся только следить за тем, чтобы на планетах были все условия для размножения. В Pax Imperia дело обстоит именно так: хотя там и есть экран внутренней политики, но предназначен он для определения приоритетов развития ваших планет, отчислений на разные нужды и т. п. Создатели Remember Tomorrow упростили внутреннюю политику ещё больше – поскольку в этой игре нет денег, нет и никаких отчислений. Учёные работают на общественных началах, знай только строй для них научные комплексы, торговать нечем и не с кем, ну а на строительство и содержание флота ресурсы тратятся автоматически.

В игре Star Wars: Rebellion дело обстоит почти так же, но есть там любопытный нюанс – процент населения планеты, поддерживающий Повстанцев или Империю. Если число сторонников тех и других примерно равно, планета нейтральна, в противном случае планета присоединяется к той или другой стороне. Причём даже на планетах, изначально принадлежащих, скажем, Повстанцам, могут быть жители, мечтающие о спокойной жизни под властью императора. При неумелом руководстве число их будет расти, и вы можете потерять планету. Интересно, что на наст-

роение жителей влияют не какие-то там примитивные житейские условия, а только вопросы большой политики. Все ваши действия, успехи и неудачи на какой-то одной планете сектора тут же отражаются на отношении к вам всего населения данного уголка галактики.

Нет истории личностей, есть история масс.
И. В. Сталин

Даже в такой сравнительно простой игре как Remember Tomorrow невозможно уследить за всем самому. Если вы попытаетесь руководить всеми аспектами деятельности империи, состоящей хотя бы из двух десятков планет, игра затянется на неопределённое время. Сознавая это, создатели игр дают начинающим императорам помощников. В Remember Tomorrow они обезличены, просто есть возможность назначать на планетах автоматическое



строительство. В Pax Imperia помощники вполне конкретны – правители планет и руководители разных отраслей (наука, дипломатия и пр.). Первоначально они почти ничего не умеют, но постепенно их рейтинг растет, и они начинают работать всё лучше и лучше. Причём есть возможность выбора и замены ваших помощников: можно направить, скажем, старого мудрого правителя с благоустроенной планеты на только что колонизированную.

Star Wars: Rebellion кроме помощников (роботов), которым можно поручить почти всё, даёт возможность использовать героев. Это вполне реальные лица (насколько можно говорить о реальности придуманных LucasArts персонажей) – Люк Скайуокер, принцесса Лея, Хэн Соло и его мохнатый помощник Чубакка и прочие. Каждый из них обладает какими-то талантами: один – прекрасный дипломат, другой – шпион, третий умеет проектировать корабли или заводы. В соответствии с этими талантами можно направлять героев на дружеские и вражеские планеты с какими-то миссиями. Миссий же великое множество:



от простого убеждения жителей планеты присоединиться к Повстанцам до похищения вражеских героев. Назначив Люка Скайуокера командовать флотом, можно смело поручать ему сложные военные операции. К курьёзам можно отнести то, что император и президент союза Повстанцев являются самыми обычными героями, и им можно поручать тривиальные дипломатические миссии, в то время как всеми делами государства руководят роботы.

В заключении следует подвести краткие итоги, указать аспекты раскрываемой темы, которые нельзя было рассмотреть в другом месте.
Из пособия по написанию школьных сочинений

Говоря о трёх таких похожих и в то же время разных играх, трудно не отдать предпочтение какой-то одной из них. Однако в случае данных игр делать это не хотелось бы. Ведь каждая из них хороша по-своему, и у любой наверняка появятся свои поклонники.

Pax Imperia даёт игроку полный контроль над всеми аспектами жизни империи, она хороша для тех, кто предпочитает повозиться подольше, но уж сделать всё хорошо. Даже при не очень большом количестве звёзд в галактике игра в Pax Imperia может затянуться надолго, что и требуется тем, кому важен не конечный результат, а сам процесс. В тех местах статьи, где упоминается эта игра, часто встречаются слова «традиционно», «классически». Это потому, что создатели почти везде следовали традициям жанра, но уж довели все блоки игры до уровня классического образца.

Remember Tomorrow в этом плане попроще, однако, громадные возможности по дизайну звездолётов и прекрасно проработанный блок космических баталий делают игру привлекательной для любителей этих аспектов космических стратегий. Кроме того, строение всех представленных в игре галактик прекрасно продумано (хотя в некоторых оно довольно курьёзно), в каждой из них есть какие-то ключевые системы, за обладание которыми будут вестись непрерывные битвы. Всё это, да ещё в соединении с довольно сильным AI, заставит поломать голову над стратегией и тактикой даже опытного игрока.

Создавая свою игру, LucasArts, надо думать, ориентировалась на своих давних поклонников – фанатов звёздных войн. Star Wars: Rebellion должна понравиться даже тем из них, кто прежде не интересовался стратегиями и предпочитал играть в Dark Forces или TIE Fighter. Конечно, тут им придётся заниматься совсем другими делами, но? узрев хорошо знакомую заставку, встретив любимых персонажей и услышав их голоса, они наверняка не устоят перед искушением и с треском врубятся в игру. Однако и любители классических стратегий, думается, найдут игру интересной. Возможность вести тонкие дипломатические игры, используя героев, не могут не оценить поклонники дипломатии; любителям шпионажа и диверсий, несомненно, приглянутся специальные силы, ну и т. д.

Итак, возьмите игру по своему вкусу, создайте или выберите подходящую галактику, определитесь, кем вам по вкусу командовать – и вперёд, к полному господству над Вселенной. Удачи вам, космические стратеги!

Если вы попытаетесь руководить всеми аспектами деятельности империи, состоящей хотя бы из двух десятков планет, игра затянется на неопределённое время

СОЧИНЯЕМ

Денис Чекалов

ПРОЛЬЕТСЯ КРОВЬ

– Вы знаете, что в компьютерных сетях живет электронный разум, мистер Амбрустер? Именно он и выпивает жизнь из моей дочери.

Большие, навыкате, глаза Келвина Фоллса находились так близко от меня, что я постарался поглубже откинуться на спинку своего невращающегося кресла. При этом я бросил взгляд через его плечо на свою партнершу, Франсуаз Дюпон.

«Вот видишь, – говорил мой взгляд, – ты *этого* хотела?»

Самое худшее состояло в том, что Келвин Фоллс верил в свои слова. Он промчался через добрую половину Лос-Анджелеса и пригородов и теперь был готов заплатить нам сумму с любым количеством нулей на конце, лишь бы ему в кратчайшие сроки была представлена голова электронного разума, отделенная от тела и посаженная на шест перед его домом.

Он промчался через добрую половину Лос-Анджелеса и пригородов и теперь был готов заплатить нам сумму с любым количеством нулей на конце, лишь бы ему в кратчайшие сроки была представлена голова электронного разума, отделенная от тела и посаженная на шест перед его домом

– Может быть, вы попытаетесь начать сначала? – кисло спросил я.

Другая проблема состояла в том, что Келвин Фоллс уже проник в наш кабинет, и теперь я никак не мог придумать предлога, чтобы с достоинством выдворить его отсюда. Единственная подходящая мысль, вертевшаяся в моей голове, состояла в том, чтобы встать, схватить кретина за шиворот и вытолкать взашей.

Именно так бы я и поступил, если бы не Франсуаз.

Когда прошлым вечером Келвин Фоллс, владелец преуспевающего дома моделей, позвонил мне и стал сбивчивым голосом рассказывать о том, что его дочь по уши увязла в компьютерных сетях, я мягко посоветовал ему арендовать подъемный кран и таким образом вытащить ее оттуда. У меня не было ни времени, ни желания возиться с сопливыми девчонками и их истеричными папашами, тем более, что мир еще не придумал способа оторвать ребенка от игрушки, будь она деревянной, пластмассовой или компьютерной.

Келвин Фоллс не оценил моего чувства юмора и еще долго говорил в трубку, пока я аккуратно не разъединил связь и не попросил нашу секретаршу, Гарду, блокировать его номер на телефонном аппарате. Таким образом, как мне тогда казалось, я счастливо отделался от этого зануды и смог приятно провести вечер, подремывая в опере, на которую меня затащила Франсуаз.

Само собой, я не только не люблю оперу, но и не понимаю в ней ни слова, однако раз от меня не требуется ничего, кроме как спокойно дремать в мягком кресле, я могу позволить своей партнерше поиграть в прививание мне культуры.

Каково же было мое удивление, когда на следующий день Гарда сообщила, что мистер Фоллс явился к нам лично.

– Вы велели мне поставить телефонный блокиратор на его номер, мистер Амбрустер, – с готовностью сообщила она. – Не знаю, можно ли установить нечто подобное на наши ворота, но, если вы скажете, я обязательно это сделаю.

Тут-то мне и следовало передать через Гарду, чтобы мистер Фоллс пошел и разбил компьютер своей дочери монтировкой, но именно в этот момент в холл выплыла Франсуаз.

– Мистер Фоллс? – спросила она, широко распахнув свои большие серые глаза. В такие моменты она кажется такой наивной, но подобное впечатление более чем обманчиво. – Майкл, это ведь старый друг твоего отца. Мы обязательно должны принять его. Гарда, тебе даже не следовало спрашивать – проводи мистера Фоллса в гостиную и принеси нам кофе и пирожных.

Надо отдать должное Гарде – она не стала ссылаться на мои прежние указания и сразу же удалилась. Я повернул голову и не без упрека посмотрел на Франсуаз. Такое-то поощрение за то, что я провел целый вечер, портя свои барабанные перепонки!

– Старый кретин Фоллс никогда не был другом моего отца, – хмуро произнес я. – У него вообще нет друзей, кроме нефтяных и газовых скважин, а зануда Келвин не является ни одной из них.

– Но Майкл! – возразила Франсуаз. – Ты не должен вести себя как ребенок. Ты не можешь не понимать, что если твои отец и мать возглавляют крупную ресурсодобывающую компанию, ты не можешь вот так отмахиваться от их деловых партнеров.

Я пробурчал нечто вроде того, что не представляю, как фабрикант одежды может участвовать в нефтяном или газовом бизнесе, но спорить уже было бесполезно. Что делать! Если вы – сын четы миллионеров, то вполне можете позволить себе найти занятие по вкусу, скажем, купить виллу в окрестностях Города Ангелов и делать деньги, играя в Шерлока Холмса. Но при этом всегда надо быть милым и вежливым с массой докучливых знакомых, от которых нет никакой пользы.

И вот теперь я был вынужден сидеть и слушать бредни старого кретина, который в первый раз за последние шестнадцать лет вспомнил, что у него есть дочь.

– Это я во всем виноват, мистер Амбрустер, – продолжал Келвин Фоллс. Ошибочно прочитав на моем лице признаки одобрения, он решил немного пооткровенничать. – Когда умерла ее мать, Барбара была еще совсем маленькой девочкой. Знаете, она уже тогда была такой страшненькой, но все мы думали, что со временем она вырастет.

– Было бы странно, если бы вы ошиблись, – не без злобности вставил я.

– И все-таки мы ошиблись, – Фоллс всплеснул руками, и я поморщился. Ненавижу, когда люди всплескивают руками – возможно, потому, что это напоминает мне об опере.

– Барбара не стала ни красивой, ни даже хорошенькой. Она быстро начала полнеть. Мы старались изо всех сил, чтобы не дать ей стать толстухой, составляли диеты, приглашали наставников по физической культуре, но... – он махнул рукой. – Барбара навсегда осталась гадким утенком, которому никогда не суждено превратиться в лебедя. И именно тогда я совершил роковую ошибку – я купил ей компьютер. В то время это казалось прекрасным выходом. У Барби не было друзей ни в колледже, ни среди детей моих партнеров по бизнесу. Поэтому я полагал, что компьютер поможет ей скрасить одиночество.

Естественно, бедная девочка была одинока. Мало того, что по неумолимым законам наследственности ей передалось папочкино уродство, так он даже не уделял ей ни минуты внимания, кроя свою модную одежду. Говоря «мы заботились о Барбаре», он наверняка имел в виду горничных и гувернанток. И вот теперь, когда несчастная маленькая уродина нашла себе занятие по душе, старый кретин возомнил своим долгом оттащить ее за уши от компьютера и заставить любить папочку.

– Вы не видели, как она сидит за монитором, мистер Амбрустер, – последние слова Келвин Фоллс произнес страшным шепотом, и Гарда, стоявшая в дверях, вздрогнула от неожиданности.

– Естественно, я не имею привычки сидеть у нее под кроватью, – хмуро буркнул я, но мой собеседник не расслышал колкости и продолжал:

– У нее горят глаза – это неестественный блеск, мистер Амбрустер. А стоит ей отвернуть голову от монитора, как ее взгляд тускнеет, становится безжизненным.

Она как наркоман, этот электронный разум выпивает все ее мозги. Вы должны помочь мне спасти мою дочь, мистер Амбрустер.

Поскольку мое кресло не вращается, я могу только покачиваться на нем, что мне и оставалось делать на протяжении этого трагического рассказа. Мне страшно хотелось знать, стало ли Франсуаз стыдно за свое поведение, и я решил выяснить это как можно скорее.

– Это очень серьезный случай, мистер Фоллс, – важно произнес я. – Знаете, он уже седьмой за последние две недели. Мы подозреваем, что группа инопланетных вампиров проникла в мировую компьютерную сеть и теперь похищает разумы наиболее талантливых детей. Что-то вроде утечки мозгов, только в галактических масштабах.

В добрых, простодушных глазах мистера Фоллса появилось подозрение, что я над ним издеваюсь, но он не мог позволить этому чувству одержать верх над верой в безграничное могущество великого Майкла Амбрустера, который единственный способен освободить его дочурку из порочного плена.

Почувствовав, что я готовлюсь произнести новую тираду, Франсуаз встала и мягко произнесла:

– Мы свяжемся с вами, мистер Фоллс. Передайте нашей секретарше все данные о вашей дочери, и мы посмотрим, что здесь можно сделать.

Когда Келвин Фоллс поднялся из кресла, у него мелко тряслись колени. Он принадлежал к тому типу людей, которые не должны заводить детей подобно тому, как многие не могут держать в доме собак или кошек – ибо это не отвечает их характеру.

Гарда подхватила взволнованного модельера под руку и увела из кабинета. Она всегда не против близко пообщаться со стареющими миллионерами, особенно, если они овдовели давным-давно.

– Итак? – я повернул голову к Франсуаз, надеясь увидеть на ее лице хотя бы отдаленные признаки раскаяния.

– Не думаю, что нам стоит браться за это дело, Майкл, – рассудительно пожала она плечами. – Нет ничего удивительного в том, что у человека горят глаза, когда он сидит перед монитором – последний излучает свет, который и отражается в сетчатке. Уверена, и все остальные страхи мистера Фоллса не более обоснованы. Но, тем не менее, тебе не следовало быть с ним грубым и нести всякую чушь про вампиров и инопланетян.

Я хмуро уставился на нее. Это было уже слишком. Франсуаз прекрасно понимала, что мы не можем так легко отмахнуться от этой истории, раз уже взяли ее на свой баланс. И до тех пор, пока душа Келвина Фоллса не успокоится – либо в результате решения его проблемы, либо на городском кладбище – нам придется заниматься его дочуркой, в противном случае пострадает наша репутация.

А ведь она прекрасно это знала, когда велела Гарде пригласить Фоллса в кабинет.

Поэтому я соединил кончики пальцев и произнес:

– Френки! Нет ничего удивительного в том, что ты плохо разбираешься в современных технологиях – ведь тебе гораздо более по душе оперы, написанные пару веков назад. Тем не менее ты должны была проходить в школе, как устроен человеческий мозг и нервная система. Сигналы, транслируемые по ним, имеют форму электрических разрядов. Фактически человеческое сознание есть лишь упорядоченная совокупность элекросигналов. Нет никакой разницы, что станет их носителем – биологическая ткань или процессорная плата. Самозарождение искусственного разума в компьютерной сети – не только вполне возможное, но и закономерное явление.

Рот Франсуаз приоткрылся, она явно не могла понять, верю ли я в то, что говорю. Я изготовился было продолжать свою лекцию по нейрокибернетике, когда из дверей послышался жизнерадостный голос Гарды:

– Вот и я говорю, мистер Амбрустер, все дело в эманации!

Последнее слово явно было свежим добавлением в лексикон бравой секретарши, поэтому Гарда произносила его с гордостью.

– Помните, я говорила вам про свою бабушку, которая жила в окрестностях Лондона? – радостно начала пояснять она. – Она уверяла, что каждую пятницу, когда она, по обыкновению, открывала старинный комод, чтобы достать скатерть для званого ужина, на нее выпрыгивала эманация. Конечно, никто не хотел ей верить, говорили, что это все фантазии старушки – но что же? Через полгода она умерла.

– Сколько лет было твоей бабушке, Гарда? – в голосе Франсуаз звучало бесконечное терпение.

– Девяносто пять, – с готовностью ответила секретарша. – Только, мисс Дюпон, это ничего не значит. Если бы не та эманация, ну, которая выпрыгивала на нее из шкафа, она прожила бы еще очень долго. А что компьютер, что комод, разницы никакой нет.

Фактически человеческое сознание есть лишь упорядоченная совокупность элекро-сигналов. Нет никакой разницы, что станет их носителем – биологическая ткань или процессорная плата

Если бы речь шла о настоящем расследовании, нам следовало бы в тот же день отправиться в дом мистера Фоллса и познакомиться с его выдающейся дочерью. Однако оперы вечером и спектакля утром мне было более чем достаточно, поэтому я поручил Дону Мартину установить за маленькой толстушкой слежку и забыл и думать об этой истории, наказав Гарде внимательно следить за компьютерной сетью нашего офиса во избежание зарождения в ней электронного разума.

Однако избежать знакомства с Барбарой Фоллс мне все же не удалось. Произошло это тем же вечером, когда люди Дона Мартина, прилежно следившие за школьницей, сообщили, что у них появилась компания.

– Неприметная такая серая машина, – пояснил Дон Мартин, который, как всегда, забыл снять кепку, входя в помещение. – Ползет за девчонкой с полудня. Сомневаюсь, что это слежка. Скорее, кто-то пытается ее запугать.

Так и случилось, что в семнадцать часов сорок две минуты я оказался на окраине Лос-Анджелеса и наблюдал за тем, как Барбара Фоллс прощается с каким-то приятелем из колледжа у входа в заведение с громкой вывеской «Тропикана». Если люди, которые следовали за ней в машине, на самом деле искали случая подергать девочку за косички, то лучшего места им было бы не найти.

Признаюсь, слушая Келвина Фоллса, я начал подозревать, что он слегка пристрастен к своей дочери. Мне не верилось, будто она на самом деле может быть такой уродливой, и казалось, что не в меру развитый эстетический вкус модельера, помноженный на его невнимание к своему отпрыску, привел Фоллса к таким выводам.

Но я ошибся. Барбара оказалась не просто некрасивой – в ней было что-то отталкивающее. Я не мог бы назвать ее тело толстым, но эта нездоровая полнота производила впечатление легкой раздутости, как будто вы смотрели на утопленника, который долгое время провел под водой. Темно-русые волосы казались грязными, а взглянув единожды в ее маленькие глаза, никому уже не захотелось бы повторять попыток.

Я не находил ничего удивительного в том, что единственным близким другом девчонки был компьютер. Бедняга был лишен возможности передвигаться и не мог сбежать от нее.

– Вот ведь дура, – задумчиво произнесла Франсуаз. Она тоже с интересом рассматривала девочку, но ее, как видно, интересовало в ней совсем другое. – Зачем



ПРОЛЬЕТСЯ

было ехать в такую глушь? Уверена, этот парень ей вовсе не близкий друг.

У меня были свои соображения относительно того, какие причины могли подвигнуть Барбару Фоллс забраться столь далеко от кварталов, где имеют обыкновение гулять хорошие девочки из богатых семей, но я решил оставить их при себе.

Барбара махнула на прощание рукой, повернулась и пошла по направлению к центру города. При ходьбе она горбилась.

На улице почти не оставалось людей. Серо-зеленый автомобиль, до времени затаившийся за углом, медленно свернул и начал нагонять девочку. Барбара шла вперед, казалось, ничего не замечая. Машина остановилась, и из нее вышли трое людей. Если бы Франсуаз не просила меня не вешать на людей таблички сразу после того, как я их увижу, я не задумываясь назвал бы их громилами.

Один из них, коротышка, обогнал Барбару, развернулся и толкнул ее в грудь. Девочка отлетела от него, попав прямо в объятия второго. Тот что-то сказал, но мне не было слышно слов. Я вышел из машины и вразвалочку направился к ним.

Второй громила тоже толкнул Барбару, та сделала несколько шагов, покачнулась, упала, чуть не выронив сумочку.

— Эта женщина пристает к вам, сэр? — деловитым тоном осведомился я.

Только теперь я понял, что странного показалось мне в поведении Барбары — она была близорука, но при ходьбе не пользовалась очками.

Один из троицы — по всей видимости, главный — развернулся ко мне и процедил:

— Шел бы ты отсюда, папаша.

На мгновение я замер и грозно посмотрел на него. Для недоростка-Барбары, я, возможно, и мог бы показаться отцом, если бы очень постарался, однако ни один из стоявших напротив меня мужчин не мог претендовать на усыновление с моей стороны.

— Если у вас есть что сказать, друзья, — я прислонился к капоту их автомобиля и сложил руки на груди, — то я собираюсь это послушать.

Барбара оставалась стоять, прижимая к груди сумочку, и это мне не понравилось. Коротышка подошел к ней сзади и взял за плечи. Она не сопротивлялась, но не потому, что ей стало страшно. Она ждала, как развернутся события.

— Ты совершаешь ошибку, папаша, — произнес главный. — Бар рядышком уже открыт. Почему бы тебе не угостить коктейлем свою подружку?

Он стоял достаточно близко от меня, чтобы дать ему в челюсть. Закрыться он не успел, поэтому отлетел назад и ударился спиной о стену. Стоявший позади него человек, обладатель узких усов щеточкой, явно не был подготовлен к такому обороту дела, поэтому всего лишь отступил назад, а вот коротышка развил бурную деятельность.

Оттолкнув от себя несчастную Барбару, которой, видно, в этот день выпало исполнить роль волейбольного мячика, он выхватил откуда-то из под одежды нож, и лезвие заиграло в воздухе

Оттолкнув от себя несчастную Барбару, которой, видно, в этот день выпало исполнить роль волейбольного мячика, он выхватил откуда-то из под одежды нож, и лезвие заиграло в воздухе. Отлепляясь от стены, заводила прохрипел что-то угрожающее, но все его красноречие пропало зря, так как я его не слушал.

Я подпустил к себе коротышку на пару шагов, он замахнулся. В кинофильмах в таком случае герой обычно делает эффектный удар ногой, разворачиваясь при этом на добрых девяносто градусов. Возможно, это и срабатывает, но, признаюсь честно, ничего подобного у меня никогда не получалось, поэтому я просто сделал шаг в сторону и перехватил его руку.

Барбара стояла неподвижно, ее глаза были направлены в мою сторону.

Она меня изучала.

Коротышка рванулся, я сделал шаг вперед и, заламывая ему руку, с силой толкнул его корпус вперед. Его голова с шумом ударилась о крыло автомобиля, он осел наземь.

Не следует думать, что в то время, пока я любезничал с коротышкой, двое других почтительно стояли рядом и ждали, как это принято показывать в кино. Возможно, именно поэтому у меня никогда не получались удары ногой. Заводила подоспел к нам как раз вовремя, чтобы размахнуться. Я поднырнул под него, потом распрямился и сильно ударил его в подбородок обеими руками. Его голова запрокинулась куда-то далеко назад, он пошатнулся и растянулся на асфальте.

Коротышка попытался пошевелиться, но я пресек это начинание ударом ноги в висок.

Обладатель тонких щеточкой усиков мирно покоился неподалеку, его глаза закатились, на губах выступила пена.

— Возможно, не стоило бить его так сильно, — задумчиво произнесла Франсуаз. — В любом случае, он сам напросился.

Маленькие, начинающие заплывать молодым жирком глаза Барбары продолжали исследовать меня, и я решил дать девочке новый материал для размышления. Быстрым движением я шагнул к ней и выхватил из рук сумочку.

Я ожидал обнаружить в ней что-то подобное, но результат превзошел самые смелые прогнозы. Внутри находились электрошок и небольшой, но совсем не дамский пистолет. Юная Барбара Фоллс явно знала, что делать со своими преследователями, которых заманила в глухой район города.

Я перекинул ей сумочку, она на удивление ловко ее поймала.

— Наверное, я должна поблагодарить вас? — спросила она. В ее голосе не было эмоций, она просто хотела знать.

— Нет, — хмыкнул я. — Платите доллар за представление — и это все.

Она порылась в кармане широкой безобразной юбки, достала оттуда бумажку и передала мне. С серьезным видом я взял ее и положил в карман.

Впервые в жизни я был уверен, что честно отработал свой гонорар.

Мы сидели в отдельном кабинете ресторана, где я потратил честно заработанный доллар. Правда, пришлось присовокупить к нему еще немного.

— Опасения Келвина Фоллса не были беспочвенными, — произнесла Франсуаз, изящно откладывая в сторону вилку.

— Естественно, — не могу поклясться, что орудовал столовыми приборами столь же изящно. — Вот уже некоторое время Барбару запугивают. Нельзя сказать, что она боится — думаю, она вовсе на это не способна — но какие-то признаки беспокойства она не могла не проявлять. Их-то и заметил старина Фоллс. Поэтому он наконец обратил внимание на свою дочь и забил тревогу. Если бы все дело ограничивалось ее чрезмерной любовью к компьютерам, ему и в голову бы не пришло, что у нее проблемы. Будь Барбара нормальным ребенком, он тут же бы решил, что она попала в дурную компанию. Но у нее нет друзей, кроме тех, с кем она общается по сети — и простодушный отец пришел к выводу, что вся вина лежит на каком-то электронном разуме.

— А это не так? — не без ехидства уточнила моя партнерша. — А как же строение человеческого мозга?

Я отмахнулся, чего делать не следовало, поскольку я держал в руке вилку. К счастью, здесь всегда тщательно стирают скатерти.

– Остается только понять, в какую историю ввязалась маленькая толстушка, – произнес я. – Уверен, после сегодняшней вечерней прогулки мы скоро обо всем узнаем. Но уже сейчас я могу сделать некоторые предположения.

Итак, у нас есть Барбара Фоллс. Девушка в том возрасте, когда она сама уже считает себя взрослой, но никто из окружающих не разделяет ее убеждения. Она умна, смела и амбициозна. Ты видела ее глаза? В то же время внешность девчонки закрывает ей дорогу в те места, где молодые люди обычно удовлетворяют свои потребности в самоутверждении. Даже родной папуля считает ее уродиной – что же говорить об остальных? Поэтому Барбаре остается единственная возможность утвердить себя как личность – компьютерная сеть.

Не думаю, что речь идет о многопользовательских турнирах. Барбара производит впечатление слишком серьезной, чтобы ее могли удовлетворить победы в компьютерных играх. Да и напавшие на нее типы тоже непохожи на ламеров, которых она размазывала по стенке из дробовика в каком-нибудь шутере.

Полагаю, здесь дело в другом. Наверняка ты слышала о сетевых пиратах. Это объединения тинейджеров, которые нуждаются в самоутверждении, но не имеют возможности получить его в реальной жизни. Поэтому они занимаются тем, что воруют разного рода программное обеспечение, в том числе и компьютерные игры, и распространяют его в сети. Кто смог разбросать по серверам новую программу быстрее всех – тот и молодец. Между ними идет постоянная борьба за свежую информацию – все, как и у взрослых дельцов, за одним исключением – они не получают за свою деятельность денег.

Деньги им не нужны – они работают ради славы.

С другой стороны, есть и профессиональные пираты. Они штампуют нелегальные копии и продают их за хрустящие доллары. И вот однажды их пути пересеклись, и наши юные дарования отдавили ногу важным господам. Естественно, тем не понравилось, что какие-то сопляки вырывают у них из-под носа жирные куски – тогда они попытались урезонить несмышленышей. Однако малыши не поддались на уговоры и продолжали свое. Тогда от угроз преступники перешли к действиям – как раз сегодня мы и видели, как это происходит. А если учесть, что у Барбары в сумочке был пистолет, сдаваться она и ее товарищи не собираются. Прольется кровь, Френки, прольется кровь.

– И что же ты собираешься делать? – по ее голосу можно было понять: она уверена, что я уже нашел выход из этой ситуации.

Я пожал плечами.

– Скоро эти люди вступят с нами в контакт. Тогда мы поговорим с ними.

В тот вечер я предпочел бы ошибиться. Дверь кабинета тихонько скрипнула, и в проеме показался высокий человек с угольно-черными волосами и смуглым лицом.

– Ты так и не научился грызть зубочистки, Энцио? – хмуро спросил я. – Это дополнило бы твой образ мафиози.

Не дожидаясь приглашения, он притащил из угла стул и подсел к нам.

Знакомые бывают приятными и полезными. Этот был столь же полезен, сколь и неприятен. Энцио Чезаре – правая рука дона Джузеппе, который возглавляет итальянскую мафию западного побережья. Когда наши с доном Джузеппе интересы случайным образом пересекаются, на горизонте появляется Энцио Чезаре, и мы договариваемся.

Самое забавное, что никто из нас двоих не ненавидит другого.

– После смерти Версаче даже очень влиятельные люди предпочитают смотреть сквозь пальцы на кражу своей интеллектуальной собственности, когда это делается в больших масштабах, Майкл, – произнес он, глядя куда-то в сторону от меня.

Я не собирался помогать ему продолжить.

– Один человек хочет встретиться с вами обоими, – произнес Чезаре. – То, что произошло этим вечером, скверно. Дон Джузеппе хочет решить эту проблему раз и навсегда.

Я кивнул.

– Как я понимаю, дон Джузеппе дает нам гарантию безопасности? – уточнил я.

– Как всегда, Майкл.

Я поднялся, Франсуаз сделала то же самое.

– Надеюсь, у твоего приятеля хорошие манеры, – буркнул я. – Я и без того потратил слишком много времени, улучшая твои.

Когда мы вышли из ресторана, возникла небольшая заминка. Энцио подразумевал как должное, что мы поедем на его машине, однако у меня имелось свое мнение на сей счет. Несколько минут заняло живейшее обсуждение, после чего Чезаре, шипя что-то себе под нос, устроился на переднем сиденье рядом со мной.

Не подумайте чего плохого, только обычно я предпочитаю, чтобы это место занимала Франсуаз. Однако, какие бы теплые чувства я не питал к старине Энцио, иметь его за своей спиной мне как-то не хотелось.

Спустилась ночь. Узкие полосы света ползли по темному асфальту. Длинный палец Чезаре время от времени упирался в лобовое стекло, указывая, куда следует свернуть в следующий раз. Дважды мы проехали одну и ту же бензоколонку, и у меня возникло подозрение, что итальянец немного заблудился, однако в конце концов ему удалось извлечь из памяти потрепанную карту лос-анджелесских пригородов, и озабоченная важность на его лице уступила место привычной настороженности, которую скрывала за собой небрежность.

Машина появилась на дороге неожиданно. Казалось, еще пару секунд ее здесь не было, но потом, мгновенно темнота сгустилась и приняла форму темно-синего «седана» с двумя открытыми дверцами.

– Останови, – резко произнес Чезаре.

Он первым выбрался из автомобиля, кряхтя и жалуясь на то, что такие модели создаются для карликов или дрессированных мартышек, а не для людей, в которых пять футов росту. Бедняга Энцио на голову ниже меня.

С присущей мне грацией я выполз в ночь, однако не стал двигаться дальше, позволив Энцио первому идти вперед и наводить мосты. Фары «седана» зажглись, ударив мне в лицо, я отвернулся. Свет был слишком ярок, и я не смог понять, находится ли на противоположной стороне баррикад кто-нибудь из наших недавних знакомых.

Это могло оказаться важным в случае, если Чезаре скажет что-то не так.

Видимо, преподанные ему мною уроки дипломатии не пропали даром, и вскоре он вернулся без дырки в черепе, а следом за ним вразвалочку ковылял высокий крепко сбитый мужчина с темными волосами и квадратной челюстью.

– Это мистер Донер, – сказал Чезаре, и его спутник чуть было не протянул мне руку, но, к счастью, вовремя одумался. – Именно его ребята слегка пострадали этим вечером.

– Если он желает, чтобы дело было доведено до конца, придется платить наличными, – буркнул я.

– Майкл у нас большой шутник, – смех Чезаре был настолько принужденным, что Донер не счел нужным вторить его веселью.

Кто смог разбросать по серверам новую программу быстрее всех – тот и молодец. Между ними идет постоянная борьба за свежую информацию – все, как и у взрослых дельцов, за одним исключением – они не получают за свою деятельность денег

ПРОЛЬЕТСЯ

– Мне не нравится, когда кто-то вмешивается в мои дела, Амбрустер, – резко произнес он. – Будь то какая-то шпана, которой ударили в голову деньги их родителей, или же пара ищеек с университетскими дипломами. Однако мое глубокое уважение по отношению к дону Джузеппе...

– Мистер Донер согласен побеседовать с вами в случае, если вы проявите благоразумие, – проговорил Чезаре.

Ему, как и мне, очень не нравятся ситуации, которые нельзя решить с помощью кулака, пули или пачки банкнот. Это был как раз такой случай, и ему приходилось извиваться.

За неимением кресла я откинулся назад, прислонившись к корпусу автомобиля. Это позволило мне оказаться на полголовы выше, чем Донер.

– Все очень просто, дружок, – устало произнес я. – Девчонка моя. И если кто-либо из твоих парней тронет ее хоть пальцем – дон Джузеппе получит красиво оформленное приглашение на твои похороны.

Донер попытался что-то возразить, но я не дал ему этого сделать.

– Со своей стороны, обязуюсь в течение месяца – начиная с завтрашнего числа, ибо до полуночи осталось менее часа – вывести Барбару Фоллс из игры. Она прекратит сотрудничество с вашими конкурентами и перестанет представлять для вас какую-либо проблему. В случае, если я не выполню обещанного, сможете поступать с ней так, как захотите. Думаю, это справедливо.

Донер хмуро посмотрел на меня, потом хмыкнул.

– Вы умный парень, Амбрустер, – наконец сказал он. – Я не трогаю девчонку, вы не лезете в мои дела. Это разумно.

Он развернулся и направился к своей машине. На полдороге Донер остановился, достал из кармана сложенный лист бумаги и протянул его Чезаре.

– Думаю, это будет интересно твоим друзьям, – сказал он. – Здесь полный список тех, кто пытается лишить меня денег. Через пару дней, возможно, вы поймете, зачем я захватил его с собой.

Двери «седана» хлопнули дважды, мерно загудел мотор, и мистер Донер исчез в бархатной темноте.

– Он носит с собой пистолет, – заметила Франсуаз, когда мы садились в машину.

– Мистер Донер – человек старой школы, – подтвердил Энцио Чезаре. – Ежегодно он получает на торговле нелицензионными программами несколько десятков миллионов долларов – и это без уплаты налогов.

Я принял из рук итальянца сложенную бумагу и задумчиво посмотрел на него.

– Вот еще что, – сказал я. – Ты ведь испортил нам ужин. Теперь мы немного посовещаемся и решим – довезти тебя до города или дать возможность поголосовать на ночной дороге.

Чезаре сказал что-то по-итальянски, устраиваясь на переднем сиденье. Наверняка выругался, но я не могу этого утверждать. Из нас двоих Франсуаз знает его родной язык гораздо лучше, но я не стал спрашивать у нее перевод.

Из множества дел, которыми нам с Френки довелось заниматься, многие не имели конца. Одни оказывались чересчур запутанными для того, чтобы их расследовать, и наши клиенты предпочитали не тратить больше понапрасну денег. Другие представлялись слишком скучными или слишком безнадежными, чтобы мы могли позволить себе терять на них время – тогда мы передавали дела другим агентствам и забывали о них. Есть и такие случаи, когда длинные листки банковских чеков ложатся на мой стол именно для того, чтобы подробности какого-либо происшествия никогда и никому не стали известны, и его финал остался скрытым от посторонних глаз.

Есть и такие случаи, когда длинные листки банковских чеков ложатся на мой стол именно для того, чтобы подробности какого-либо происшествия никогда и никому не стали известны, и его финал остался скрытым от посторонних глаз

А вот эта история имела даже два конца. Один из них оказался хорошим, другой – плохим. С какого начать? Пожалуй, с первого.

Это произошло спустя пару дней после описываемых событий. Еще по дороге домой Франсуаз пыталась выведать у меня, каким образом я собираюсь вырвать Барбару Фоллс из тенет порока, но я хранил гордое молчание до тех пор, пока не смог наконец быть полностью уверен в успехе.

В тот день мы были приглашены к Фоллсам, и вместе с нами поехал еще один человек. В свое время я оказал ему несколько услуг, и он был бы рад ответить мне взаимностью, чтобы погасить долг – однако я не позволил ему это сделать, устроив дело так, что на этот раз он делал любезность не мне, а Келвину Фоллсу.

Так я зарезервировал для себя возможность обратиться к нему еще пару раз.

Барбара Фоллс, как и положено благовоспитанной девочке, вышла к гостям. Хотя ее маленькие глазки были скромно потуплены, за ними не скрывалось ничего, кроме глубокой уверенности в себе.

– Теперь вы показываете фокусы на детских праздниках? – спросила она меня, и в ее голосе почти не слышалось ехидства.

– На детских праздниках я показываю редких животных, – ответил я. – Подойдите сюда, Кларк.

Человек, которого мы привели с собой, отошел от боковой стены, в которую я предусмотрительно уткнул его лицом для усиления театрального эффекта.

– Майкл много рассказывал мне о тебе, – произнес Кларк Шеридан, широко улыбаясь.

Не без злорадства я наблюдал за тем, как Барбара Фоллс на несколько секунд лишилась дара речи – наверное, в первый раз в своей жизни. Кларк Шеридан владеет крупнейшей в мире компанией по разработке программного обеспечения и компьютерных игр. Одни обожествляют его, другие ненавидят. Его имя неразрывно связано с самыми передовыми технологиями виртуального мира.

Кларк Шеридан уселся напротив Барбары и стал плести что-то о своих новых грандиозных проектах и о том, как ему нужны предприимчивые одаренные молодые люди. Барбара почти не слушала его, время от времени бросая испытующие взгляды на меня и на своего отца.

Естественно, она сразу же поняла, что разыгранный перед нею спектакль – не более чем способ вырвать ее из окружения, которое не нравилось папочке. Но в то же время это был ее золотой шанс, и она не собиралась упускать его.

В глубине души Барбара Фоллс всегда знала, что однажды займет почетное место на Олимпе компьютерного мира, и теперь эта дорога открылась перед ней.

Потом последовал ряд милых благоглупостей, слушать которые девочке было неприятно – они ее раздражали. Под конец они с Шериданом уехали в его офис, где для Барбары Фоллс был приготовлен личный кабинет с позолоченной табличкой на двери.

– Я всегда ненавидел протекции, – угрюмо произнес Келвин Фоллс, глядя им вслед. – Моя девочка должна была всего добиться сама, без помощи влиятельных друзей. Если бы не эта опасность...

Он совсем не знал своей дочери.

Таков был счастливый конец. Что же касается меня, то я придерживался лучшего мнения о юной мисс Фоллс и был уверен, что спустя год или два она благодаря своим способностям займет достойное место в компании Кларка Шеридана, а еще лет через семь сможет занять в ней кресло вице-президента.

На этом история дочери модельера и ее недолгих отношениях с сетевыми пиратами закончилась, однако для мистера Донера развязка наступила лишь несколько недель спустя.

Поздно вечером, когда я просматривал отчет Дона Мартина относительно дела, подробности которого не собираюсь здесь приводить, зазвонил телефон, и человек, назвавший себя Айком Стентоном, сообщил, что будет ждать меня и Франсуаз в номере одного мотеля средней руки.

Повесив трубку, я кратко пересказал Франсуаз нашу беседу. Она непонимающе подняла на меня глаза.

– Кто такой Стентон? – спросила она.

Я подошел к ее столу и одну за другой положил на него четыре газетные вырезки – каждая с первой полосы. Во всех них речь шла о смерти, иногда насильственной, иногда явившейся следствием несчастного случая.

Парень, семнадцать лет, родители богаты, найден на улице с несколькими ножевыми ранениями в области живота. Полиция ведет расследование. Девочка, четырнадцать лет, задавлена автомобилем. Водитель скрылся с места происшествия, и городские власти признаются, что найти его не представляется возможным. Еще один парень, всего двенадцать лет, выпал с балкона своей квартиры и разбился насмерть – еще бы, ведь это был сорок второй этаж. Девочка, задушена, фотография убивающихся родителей.

Поверх вырезок я положил сложенный листок бумаги – тот самый, который мистер Донер передал тем вечером Энцио Чезаре. В нем было одиннадцать имен, напротив четырех из них я поставил крестик.

Фамилия Айка Стентона возглавляла список и была подчеркнута. Рядом от руки четким почерком человека, получившего математическое образование, было указано – «лидер».

– Я говорил тебе, Френки, что прольется кровь, – сказал я. – Так и случилось.

Барбара Фоллс, сидя в своем кабинете на самом верху небоскреба в деловом центре Лос-Анджелеса, тоже читала эти газеты. Интересно, знала ли она настоящие имена своих бывших товарищей? В любом случае, она поняла ситуацию.

И была очень довольна собой.

Айк Стентон оказался маленьким сутулым парнем с небритыми щеками и синими кругами под глазами, свидетельствовавшими то ли о бессонных ночах, то ли о долгом сидении перед монитором. А может быть, о том и о другом сразу.

Я не решился бы определить его возраст, но это не особенно меня беспокоило – если противостояние Донера и Стентона продолжится в том же духе, скоро ответ на этот вопрос будет получен патологоанатомом в городском морге.

Он не стал благодарить нас за то, что мы пришли.

– Вон соседняя комната, – сказал Стентон, делая движение рукой. При этом пола его легкой куртки распахнулась, и я увидел пистолет. – Мне нужно, чтобы вы послушали один разговор.

Номер был грязноватым, лампочка под потолком распространяла убогий свет. Айк Стентон сидел за стеной и молчал.

Через одиннадцать с половиной минут дверь скрипнула и в проеме показался высокий, плотно сбитый человек с квадратным лицом. В глубине полутемного номера он не мог видеть ни меня, ни Френки. Прежде чем он успел осмотреться, Айк Стентон ужом скользнул за его спину и преградил путь к отступлению.

– Девочки не придут, мистер Донер, – сказал он. – Нам с вами надо поговорить.

Он достал пистолет. Интересно, доводилось ли ему когда-нибудь стрелять?

– *Я просто хочу поговорить с вами, мистер Донер*, – отчетливо произнес он. – Я взял оружие только для того, чтобы обеспечить свою безопасность.

Донер успел выхватить свой пистолет и наполовину приподнять его. У Айка Стентона был только один выстрел – иначе он не смог бы потом доказать в суде, что действовал в рамках необходимой самообороны.

Пуля вошла в лоб Донера, его глаза закатились, он рухнул на пол.

Я встал и неспешно подошел к лежащему телу.

– Вы видели, что он первым напал на меня, – произнес Айк Стентон.

– Конечно, – кивнул я. – Ведь именно для этого ты нас сюда позвал, не так ли?

Он не стал отвечать. Только в его глазах блеснул огонек. Стентон повернулся и пошел к двери.

– Я испортил здесь телефон, – пояснил он. – На всякий случай. Вызову полицию снаружи.

Я знал, что он так и сделает.

– Айк, – позвал я, когда он был уже в дверях. Он остановился. – За Донером стоят могущественные люди, – произнес я. – Им не понравится то, как он умер. Почему ты был уверен, что мы не солжем полиции и не утопим тебя? Для нас это было бы наилучшим выходом.

И тут Айк Стентон произнес слова, которые я запомнил надолго.

– Я много слышал о вас, – просто ответил он. – Я вам доверяю.

Ему было суждено повторить эту фразу еще раз – много времени спустя.

Когда Айк вышел, я уселся на стол, стоявший в центре комнаты, и посмотрел на мертвое лицо мистера Донера.

– Началась война, Френки, – задумчиво произнес я. – Великая война. Чезаре правильно сказал – этот тип был представителем старой школы. До сего времени власть в нашей благословенной Америке принадлежала ему и тем, кто на него похож. Эти люди все измеряют в деньгах – будь то наркотики, программное обеспечение или человеческая жизнь.

Но времена меняются, Френки. На смену старой олигархии рано или поздно приходит новая. Деньги перестают быть самым мощным оружием власти – им становится информация. Люди, подобные Донеру, обречены на поражение, ибо их мировоззрение устарело. На сцену выходят новые персонажи – те, кто знает цену информации и умеет ею манипулировать. Такие, как Кларк Шеридан или юная Барбара Фоллс.

На смену старой олигархии рано или поздно приходит новая. Деньги перестают быть самым мощным оружием власти – им становится информация

Старая олигархия отжила свое, но без борьбы она не сдастся. Поэтому началась война. И тогда появляются Айк Стентон и его товарищи. Они вкусили власти в виртуальном мире, но теперь они взрослеют, им ее мало, они хотят власти реальной – но большинство из них слишком для нее наивны. Они не осознают этого, думают, что способны действовать самостоятельно – но на самом деле им предстоит всего лишь сыграть роль оружия в этой войне.

Странная штука жизнь! Тогда я говорил это вполне серьезно. Я верил в свои слова, как Келвин Фоллс верил в существование электронного разума. Но я *не чувствовал* их. Я знал, что предстоит пролиться крови, но я не мог даже предполагать, как много.

Много раз потом я думал, что следовало серьезнее отнестись к собственным пророчествам.

Но тогда мои мысли занимало другое. Мне пришло в голову – следует сказать еще что-то, и я произнес:

– А когда к власти в этой стране придут новые хозяева, когда Айк Стентон уберет последнюю преграду с их пути и станет ненужным, один из них, широко улыбаясь, подойдет к нему сзади и выстрелит в затылок.

Тогда я еще не знал, что именно *я* буду этим человеком.



ЗДРАВСТВУЙ, СТАРЫЙ ДРУГ!

Эта фраза стала магической для всех поклонников «Вавилона-5» в мире – а их многие сотни тысяч. За последние полтора года их число резко возросло и в России: благодаря ТВ6 миллионы россиян смогли познакомиться со столь ярким и нестандартным явлением, имя которому – «Вавилон-5». Об этом сериале можно говорить много: занимательность и нетривиальность сюжета, реалистичность и правдивость жизненных ситуаций, сложность и неоднозначность персонажей, акцент на морально-нравственных аспектах возникающих проблем...

Но есть еще одно явление, которое неразрывно связано с самим сериалом и в то же время существует самостоятельно – это вселенная «Вавилона-5». Это целый мир, придуманный автором, сценаристом и исполнительным продюсером сериала Джо Майклом Стражинским. Настоящая вселенная, у которой есть своя история, свои законы и даже своя галактография. Это мир, пусть выдуманный, но ставший настолько сложным и реалистичным, что множество людей во всем мире не просто с огромным интересом следят за его развитием, но и пытаются сами участвовать в этом процессе.

Надо признать, что «Вавилон-5» как культурное явление трудно рассматривать в отрыве от Интернета. Автор сериала Дж. М. Стражинский считает, что у Сети и телевидения одно будущее, что под влиянием друг друга они сильно изменятся. Возможно, кто-то поспорит с этим утверждением, однако факт налицо: «Вавилон-5» трудно воспринимать без Сети. В этом огромная заслуга самого Стражинского, который чуть ли не ежедневно общается с поклонниками, отвечая на самые разнообразные их вопросы, но не только его. В Интернете существует бесчисленное число сайтов и личных страниц, посвященных этому сериалу...

Но это есть сейчас. А что было раньше? Как все начиналось?

Все началось довольно давно. Желание создать на телевидении эпопею, сравнимую с «Властелином колец» Толкиена или циклом «Основание» Азимова было сильным, но вот как его осуществить? Как экранизировать подобные саги? Как привлечь зрителя и как удержать его внимание столь длительное время? Стражинский пришел к выводу, что ему нужно создать некий центр, который объединил бы различные сюжетные линии и стал тем основанием, на котором можно было построить величественное здание. Этим центром стала космическая станция, расположенная в нейтральном секторе космоса. Здесь встречаются дипломаты, проводятся переговоры, заключаются торговые соглашения, регулируются конфликты. Действие каждого эпизода можно привязать к станции, и это не будет раздражать зрителя – наоборот, вскоре станция станет их вторым домом, как стала она домом для персонажей сериала. Зато этот ход позволит показать все многообразие рас, культур, менталитетов...

И Стражинский попытался «продать» эту идею. Несмотря на свой опыт в области телевидения, ему долго это не удавалось. Но, наконец, получилось. Студией, которая приняла его замысел, стала Warner Brothers. К этому времени многие представления обрели конкретные формы. Появилось название станции – «Вавилон-5». Возникла идея пяти главных рас (к которым впоследствии присоединится таинственная шестая). Начали формироваться представления о том, какими будут эти расы: их культурные и физиологические особенности, религиозные представления...

В 1987 году Стражинский принялся за создание сценариев. Весь сериал, по законам жанра, разбили на пять сезонов, но это должны быть сезоны, тесно связанные общим сюжетом, или сюжетной аркой, по меткому названию самого Стражинского. Несмотря на то, что ряд эпизодов был написан специально приглашенными писателями, Стражинский принимал непосредственное участие в их создании. В начале 1993 года на экраны вышел пилотный фильм «Встречи», который имел огромный успех. Проанализировав достоинства и недостатки этого двухсерийного фильма и внеся определенные коррективы (например, превращение Деленн из мужчины в женщину или изменение некоторых декораций), Стражинский вместе с Джоном Коуплендом начал работу над первым сезоном...

Итак, с января 1994 года начался этот марафон, который так и не закончился до сих пор. Постепенно рейтинги «Вавилона-5» стали расти, а число зрителей – увеличиваться. Мало кому известно, чего все это стоило лично Стражинскому. Поклонники «Вавилона-5» в Сети стали свидетелями прошлогодних перипетий борьбы за пятый сезон, когда до самого последнего момента было неизвестно, появятся деньги на его съемки или нет. И тянулось все это несколько месяцев. А если теперь представить, что подобное происходило ежегодно... Недаром говорят, что «Вавилон-5» – это действительно подвиг его создателя, его вызов телевидению. Стражинскому даже пришлось изменить собственным убеждениям (он не рассказывал актерам о том, что будет дальше) и снять финальный эпизод сериала «Сон в сиянии» прошлым летом, поскольку он не был уверен в возможности пятого сезона. Но, к счастью, благодаря поддержке TNT, которая приобрела права на показ сериала в США, пятый сезон осуществился. Съемки последних эпизодов были закончены 20 марта, а их премьера состоится уже осенью.

Но на этом «Вавилон-5» не покинет своих зрителей. Прежде всего поддержка TNT касается не только самого сериала, но и фильмов, которые снимаются по его мотивам. Это и сразу ставший знаменитый фильм «Вавилон-5: В начале», рассказывающий о войне между Землей и Минбаром, и «Третье пространство», премьера которого состоится в июле этого года, и «Река душ» (будет показан в ноябре)... Более того, по последним сообщениям, TNT заинтересовано в ежегодном выпуске 1–2 фильмов по мотивам сериала.

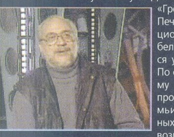
Но неужели это все? Ведь одно дело – какие-то фильмы, которые более подробно рассказывают о тех или иных моментах из жизни станции, и совсем другое – узнать, что же будет дальше, что ждет наших любимых героев? Стражинский уже неоднократно заявлял, что шестого сезона не будет. Однако поклонникам сериала не стоит расстраиваться. Их ждут новые приключения – в новом проекте JMS, который получил название «Крестовый поход». Это будет пятилетняя эпопея, рассказывающая о поиске лекарства, необходимого для исцеления человечества. Команде корабля «Эскалибур» предстоит исследовать множество миров, познакомиться поближе с различными расами, столкнуться с ужасными тайнами и секретами, приблизиться к неизведанному... Так что эпопея «Вавилон» продолжается!

Немного статистики:

«Вавилон-5» – 2257-2262 г. Весь сериал разбит на пять сезонов (по 22 эпизода). Спин-оффы (фильмы, снятые по мотивам сериала) «В начале» – 2245-2247 г. (о войне между Землей и Минбаром) «Третье пространство» – 2261 г. «Река душ» – 2263 г. «К оружию» – 2260-е г. Сериал «Крестовый поход» – 2260-е г.

НЕМНОГО О СОЗДАТЕЛЯХ

Джозеф Майкл Стражинский (или JMS) – автор, сценарист и исполнительный продюсер сериала. Ему 43 года, хотя, по собственному утверждению, он выглядит значительно старше (когда русский эмигрант, работающий водителем такси, спросил его о возрасте, JMS пришлось сказать, что у него была «ну очень тяжелая жизнь»). Он женат, жена – писатель, ее зовут Катрин Дреннен (именно она написала знаменитую книгу о Джеффри Синклере



«Грезить в Городе Печалей»). По национальности он белорус, но родился уже в Америке. По его собственному признанию, он происходит из семьи потомственных алкоголиков – возможно, именно поэтому в сериале настолько реалистично показаны страдания Гарибальди. В русскоязычной Сети долго ходили споры о том, как следует произносить его фамилию – Страчинский, Стразинский и т. п. Проблемы с фамилией преследовали его всю жизнь, так что, когда в одном из чатов (chat) JMS задали вопрос, будут ли помнить его имя через миллион лет, он ответил, что поклонникам придется потратить это время на то, чтобы научиться правильно произносить его фамилию. Будучи столь разносторонним человеком (он пишет романы, пьесы, сценарии, занимается съемками сериалов и даже является режиссером одного эпизода, хотя впоследствии признался, что едва пережил то время), он предпочитает не придумывать себе специализацию, а просто хорошо делать свое дело и радовать зрителей и читателей: *«Я писотель. Моя писать харашо. Моя писать для Ты Вы и исчо писать кныги. Моя не нравятся ярлыки. Моя писать то, что хочет».*

На вопрос, что бы он делал, если бы не смог писать фантастику, он ответил, что обязательно что-нибудь придумал бы – он ведь не может не писать книги... Когда его спрашивают о «Вавилоне-5», он говорит следующее: *«Вавилон» – это метафора, но даже больше он – стрела, устремленная к чему-то. Говорят, что нельзя достичь будущего сразу... «Вавилон» рассказывает именно об этом процессе...»*

Два самых лучших эпизода, на его взгляд, – это «Нашествие Теней» (смерть императора Центавра, уничтожение Тенями нарнской базы, начало войны между нарнами и центаврианами) и «Фанатики» (доктор Франклин оперирует мальчика-инопланетянина). Если первый олицетворяет собой лучшее, что есть в сериале, то второй заставляет задуматься, вызывает сильные эмоции и так и не дает окончательных ответов – как, впрочем, и весь сериал. Как говорит сам JMS, главное в «Вавилоне-5» – обсуждение нравственных аспектов ситуаций.

Персонажи, для которых ему легче всего писать, – это Лондо и Г'Кар, причем вместе, но все свои самые остроумные шутки JMS приберегал для Сьюзан Ивановой, которая – увы! – так и не появится в пятом сезоне. На вопрос, какой из кораблей Стражинский предпочел бы иметь в своем гараже, он ответил: корабль Теней (желательно сразу с пилотом) – это прекрасное средство для отпугивания соседских собак. Кстати, он не согласился бы жить по соседству с Лондо Моллари, поскольку тогда ему бы пришлось постоянно вызвать к Лондо полицию.

ВСЕЛЕННАЯ «ВАВИЛОНА-5»

Мы долго думали, как начать наш рассказ. Можно было начать его так: *«Жила-была в космосе станция. Не какая-то там мерзкая грязная сырая станция, в которой со всех сторон торчат хвосты инопланетян и противно пахнет плесенью, но и не сухая цементная голая станция, где не на что сесть и нечего съесть. Нет, станция была дипломатическая, а значит – благоустроенная».*

Или вот так:

«Жила-была станция, и было у нее три сестры и один братец. Сестры ее вели легкомысленную жизнь, и потому быстро пошли на слом. А братец отправился на поиски приключений – только его и видели. И осталась наша станция одна-одинешенька, как сверкающий одинокий маяк во мраке космоса...»

А может, так:

«Призрак бродит по Евфрату (а заодно и Тигру)...» (Евфрат и Тигр – названия секторов, вблизи которых находится «Вавилон-5».)

Но лучше всего, наверное, обратиться к первоисточнику, тем более, что «призраки» – лишь изобретение не очень аккуратных переводчиков. Итак, в оригинале сказано:

«Проект «Вавилон» был нашей последней надеждой на прочный мир». Однако Проекту не везло. Строительство первых трех станций серии «Вавилон» так и не было завершено по ряду причин. Четвертая станция – «Вавилон-4» – просто исчезла в 2256 году безо всяких объяснений вместе с командой и рабочими. А пятая все-таки была построена, но не без помощи инопланетян (в основном, минбарцев), которые получили благодаря этому некоторые привилегии (как, к примеру, право отклонить кандидатуру командующего станцией, чем те же самые минбарцы не преминули воспользоваться). После неприятностей с первыми четырьмя станциями мало кто на Земле верил в реальность завершения этого проекта, так что «Вавилон-5» оказался меньше, чем его предшественницы. Однако все равно довольно впечатляющим.

Поскольку Земля к 2258 году не обладала технологиями для создания искусственной гравитации, то сила тяжести создавалась на станции благодаря ее вращению. Чем дальше от оси, тем больше ускорение свободного падения. Вся станция разбита на шесть секторов: Желтый, Голубой, Коричневый, Зеленый, Красный и Серый. У каждого свои достоинства и недостатки.

Главная достопримечательность Голубого сектора – командная рубка (Command&Control, или C&C). Персоналу командной рубки пришлось пережить многое – нападения инопланетян и пиратов, нашествие журналистов, забастовки рабочих и даже появление командора Сьюзан Ивановой без мундира (позднее там же «народу явится» Г'Кар в ночной сорочке с подушкой, но это случится лишь в пятом сезоне). Несмотря на то, что вход в рубку разрешен далеко не каждому, периодически случаются эксцессы – то Лондо с Г'Каром выбирают ее в качестве места очередной схватки, то журналисты «просочатся», то еще что-нибудь нехорошее произойдет. Главные действующие лица в рубке – уже упоминавшаяся Иванова, лейтенант Корвин и периодически заходящий туда капитан Джон Шеридан (впрочем, он уже перестал быть капитаном).

В Голубом секторе находится Зал стратегического контроля (War Room) – именно там происходили заседания Военного Совета станции во время войны с Тенями. Больше всего этот зал запомнился встречей Шеридана с Синклером и трогательной беседой

Вот рекомендуемый самим автором порядок просмотра:

«В начале», «Встречи», затем 1-4 сезоны вместе с «Третьим пространством» (во время блокады Вавилона-5), пятый сезон до «Объектов в покое», «Река душ», «К оружию», а затем, в самом конце – «Сон в сиянии»

HELLO, OLD

Новости от BabCom

20 апреля были закончены съемки последнего эпизода «Вавилона-5», а к 15 мая работа над ними (монтаж, озвучивание) также завершилась

Брюс Бокслейтнер (Bruce Boxleitner, исполнитель роли Джона Шеридана) вступил в Национальное Космическое Общество

влюбленных (Шеридана и Деленн) о проблемах лингвистики и способах перевода слов блажь – шлея – дурь.

В Медотсеке, также расположенном в Голубом секторе, царит доктор Франклин (когда ему приходится ненадолго отлучится, скажем, чтобы слетать на Марс или разобраться с пристрастием к стимуляторам, его заменяет доктор Хоббс). Уже столько героев лежало в этом отсеке в коме, что иногда даже хочется задать вопрос – кому же из персонажей Франклин не спас жизнь? Наверное, только Г'Кару, который избежал этой участи только потому, что нарны необыкновенно крепки физически и их ничем не сломить (хотя Франклин спас ему если не жизнь, то зрение), и Шеридану. Скорее всего, последний просто не доверяет земной медицине и предпочел выбрать в качестве личного врача Лориена, Древнейшего, что был Первым и станет Последним (несмотря на все наше уважение к талантам Стивена Франклина, мы можем понять выбор Шеридана).

Помимо вышеуказанных объектов, в Голубом секторе расположены Таможня и комнаты персонала станции.

Зеленый сектор отведен для дипломатических встреч и апартаментов (резиденций) послов. Слово «резиденция» звучит очень важно и даже устрашающе, однако, как выяснится позднее, она не представляет собой ничего особенного, так что бедные молодожены (Шеридан и Деленн) будут мыкаться и страдать из-за того, что они окажутся не в силах разместиться в апартаментах Деленн. В общем, сразу возникают воспоминания о советских общежитиях и приходят мысли о том, что будущее явится для нас не таким светлым, как мы себе представляли.

Помимо тесноты, отличительной особенностью апартаментов послов является наличие в них всяких опасных для жизни предметов, контрабандой пронесенных на «Вавилон-5». Либо это оружие, которое собирается из ручки кофейника и еще нескольких не менее экзотичных предметов, либо трилюминарий, благодаря которому каждый сможет оказаться в коконе (вспомним Деленн и Синклера), либо тараканы (поскольку за ними гоняется Лондо с мечом, то встреча с тараканом может означать смертный приговор). Послы, которым не посчастливилось научиться дышать кислородной атмосферой, вынуждены ходить в скафандрах или противогазах, что делает их внешний вид еще более экзотичным. Для попадания в их апартаменты всем нормальным людям (кроме Литы Александер, которая приобрела жабры) приходится надевать кислородные маски.

Красный сектор – это место отдыха и развлечений. Там есть все, что вы пожелаете, правда, за довольно крупную сумму. Если вы хотите проиграться в пух и прах, к вашим услугам казино и карточные столы (опасайтесь Лондо, у которого теперь есть не только щупальца, но и крапленые карты), если хотите напиться – «Зокало» и бары, приятно провести время – элитный ресторан «Свежий воздух», где ужинали Синклер с Кэтрин и Шеридан с Деленн, или кафе «У Эрхарт» (правда, вас туда не пустят, поскольку это кафе только для военнослужащих Земного Содружества).

Желтый сектор используется очень часто, но зрителям известен мало. Там расположены оборонительные системы станции, трюмы и безгравитационные причалы.

Помещения Коричневого сектора служат в качестве гостиничных номеров для обитателей станции. Есть еще Серый сектор, который так и не был достроен. В этих трех секторах можно найти то, что кто-то спрятал: Деленн – урну с прахом минбарского военачальника, «рыцари» с Земли – Синклера, Шеридан – личного врача президента, главарь одной из шаек – накалинского пожирателя (заглота), а строители станции – целый уровень, на котором с удобством расположилась секта «Культ Вселенной». Так что последуйте по стопам мистера Гарибальди, который в результате своих поисков повстречался с заргом, и вы узнаете много чего интересного.

ГЕРОИ «ВАВИЛОНА-5»

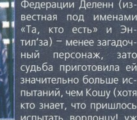
Инопланетян на «Вавилоне-5» очень много, так что запутаться в них немудрено. Поэтому мы решили рассказать вам о самых главных из них: послах Ворлона, Минбара, Центавра и Нарна.

Первый посол Ворлонской империи по имени Кош Наранек известен тем, что его чуть было не отравили (кстати, в Сети до сих пор не утихают споры по вопросу: как же удалось отравить ворлонца через руку, которой у него нет). Затем он высказал несколько довольно нетривиальных афоризмов вроде «Понимание – трехгранный клинок» (Understanding is a three-edged sword), «Слушай музыку, а не песню» (Listen to the music, not the song), унич-



тожил изобретателя эликсира бессмертия, пообещал заняться обучением Шеридана и преподал ему несколько уроков в ворлонском стиле, предсказал капитану смерть на За'ха'думе и спас его от гибели на «Вавилоне-5» (видимо, чтобы не прослыть шарлатаном), а затем по настоянию все того же Шеридана уговорил правительство Ворлона напасть на флот Теней, за что и поплатился жизнью, погибнув от рук (ног или лап) Теней. Как выяснилось впоследствии, посол Кош исповедовал принцип «хорошо там, где нас нет», поэтому он предпочитал оставлять свой скафандр в отведенных ему апартаментах, а сам отправлялся путешествовать в теле своей помощницы Литы Александер в надежде, что тогда ему станет хорошо. Еще ему очень нравилось периодически навевать сны и являться в качестве отцов, ангелов, архангелов и т. п. обитателям станции – проведя эксперименты на Талии, он продолжил с Шериданом, потом был Г'Кар... В общем, скажем прямо – несмотря на определенную симпатию к этому Кошу, все вздохнули с облегчением, когда, наконец, ворлонцы ушли за Пределы Мира.

Второй Кош вел себя не столь благородно. Вначале под его «горячую руку» попалась Лита, потом он заявил Деленн, что его не волнует судьба Шеридана, устроил выволочку отряду службы безопасности во главе с Гарибальди... Правда, тут Шеридан и Ко не проявили необходимого человеко- или ворлонолюбия. Вместо того чтобы заняться перевоспитанием нового посла в лучших традициях Макаренко, они просто выгнали его со станции и обрекли на смерть в ледяной бездне космоса. Правда, умер посол не один (в обществе прежнего Коша и своего корабля), да и вообще об этом Коше мало кто сожалел.



Посол Минбарской Федерации Деленн (известная под именами «Та, кто есть» и Энтил'за) – менее загадочный персонаж, зато судьба приготовила ей значительно больше испытаний, чем Кошу (хотя кто знает, что пришлось испытать ворлонцу! уж во всяком случае, не мы). Будучи членом Серого Совета, она отправляется в качестве обычного посла на построенную людьми станцию, чтобы выяснить, пришел ли срок для исполнения древнего минбарского пророчества. Чуть не погибнув от рук Охотника за душами и отказавшись от поста духовного лидера минбарцев, она решает подвергнуться перерождению и использовать прибор под названием «кризалис». Превратившись в полуженщину-полуминбарку, она становится изгоем для собственной расы, которая позднее все-таки вновь приняла ее. В общем, в некотором роде судьбу Деленн можно рассматривать как лучший способ сделать карьеру – оказаться от малого (подумаешь, глава Серого Совета), чтобы получить большее, если не все (жена и главный советник президента Межзвездного Альянса). Так что в качестве отличительных особенностей



этого персонажа можно выделить нестандартные способности к иностранным языкам (в первую очередь к английскому – см. выше указание на лингвистический диспут с Шериданом), исключительный талант говорить правду, утаивая ее же, и нетривиальное умение приспосабливаться к чужой физиологии (в данном случае – к человеческой).



Лондо Моллари, посол Центаврианской Республики и будущий император этой же республики, как ни парадоксально это звучит, не обладает столь весомыми талантами в области изучения иностранных языков и потому всегда говорит с легким акцентом, который, впрочем, в русском варианте был безнадежно испорчен дублерами. Рассказывать о Лондо одновременно просто и сложно. Вся жизнь его была посвящена попыткам вернуть утерянное величие Центаврианской Республики, однако он не преуспел в этом. Как выразился Стражинский, Лондо «своими руками создает будущее, которого хотел бы избежать». В один момент от его решения зависели судьбы многих рас, обитавших в Галактике, а умереть ему суждено, почти полностью позабыв, что значит принимать решения по собственной воле, – ведь на его плече будет сидеть Страж, диктующий ему все его действия. Наверное, лучше всего о Моллари сказала Иванова: «Лондо есть Лондо. Никогда не знаешь, что он учудит», а о своей жизни – он сам: «Я окружен идиотами и заглотами» (заглот или накалинский пожиратель – одно из самых ужасных существ в Галактике, нейропаразит, питающийся воспоминаниями своих жертв).

Г'Кар, посол Нарнского Режима, поначалу не вызывал симпатий: бесконечные интриги, склоки, скандалы... Но постепенно злодей и интриган уступал место трагической личности, которое пришлось испытать такое, что редко выпадает на долю одного человека (или инопланетянина). После разгрома своей державы и «виртуального» общения с послом Кошем (который очередной раз явился кому-то в образе отца, а заодно и всех возможных пророков) Г'Кар решил забыть о преходящем и сиюминутном и начал писать книгу, которая впоследствии будет называться Книгой Г'Кара (по аналогии со знаменитой книгой Г'Квана). Правда, у этой книги, как и у ее предшественницы, есть один недостаток – мистер Гарибальди, которому дали ее почитать, пролил на нее немного кофе, поэтому именно в таком виде ей суждено сохраниться для потомков. Однако, несмотря на столь высокие материи, Г'Кар не до конца забыл о реальной жизни, – помимо любви к кулинарии и музыке, он был неравнодушен к женщинам, что блестяще проявил в финале четвертого сезона.



Новости от BabCom

Съемки «Крестового похода» начнутся 3 августа, уже написаны сценарии нескольких эпизодов

Кристофер Франке (Franke) собирается выпустить диск с музыкой из фильма «В начале». Уже сейчас его фирма «Sonic Images» выпустила несколько дисков, на которых записаны музыкальные фрагменты из эпизодов сериала

HELLO,

Новости от BabCom

Продолжается набор актеров для съемок «Крестового похода». Пока еще ничего не решено окончательно, но стало известно, что в нем точно будут участвовать Зак Аллен и доктор Локли (сестра Элизабет Локли, нового командира станции). Скорее всего, Майкл Гарибальди не появится в этом сериале. Вопрос о Бестере и других персонажах пока открыт

СЛОВАРЬ «ВАВИЛОНА-5»

Поскольку большинство зрителей пока не имеет доступа к Интернету, оно даже не подозревает об огромном количестве проблем, связанных с показом сериала. При повторном показе ТВ6 почти не совершило ошибок, однако переводчики, которым доверили перевод четвертого сезона, ошибались всласть. Поэтому мы позволили себе представить для начала самые важные понятия и самые забавные «ляпы».

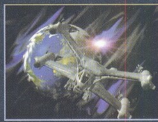
Айо (Io) – объект, в природе не существующий. Впрочем, он не существует и во вселенной «Вавилона» – это изобретение тех, кто занимался переводом сериала. В реальности этот таинственный «Айо» – всего-навсего скромный спутник Юпитера Ио, который даже не подозревает о своем переименовании.

Альфа Центавра (Прима Центавра) (Prime Centauri) – этот объект в природе существует, однако не имеет ни малейшего отношения к Приме Центавра, о которой и должна идти речь. Кстати, в некоторых сериях ее так же называли «Прайм Кентаури», поскольку пару раз центавриан назвали кентаврами. Однако если отвлечься от изысков переводчиков, то Прима Центавра – метрополия центавриан. Эта планета очень похожа на Землю, океаны занимают четыре пятых всей ее поверхности. На Приме Центавра есть два крупных континента, разделенных океанами, в былые времена на них независимо друг от друга возникли две разумные расы – центавриане и зоны. Узнав о существовании друг друга, каждая раса попыталась уничтожить другую, и центаврианам удалось одержать победу. Все зоны были убиты, а центавриане стали полновластными хозяевами Примы Центавра.

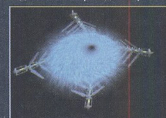
«Звездная ярость» (Starfury)... Наиболее часто с наших телеэкранов этот термин звучал в подобных сочетаниях: «Звездная ярость мистера Гарибальди», которую зачем-то нужно было искать, хотя любой здравомыслящий человек (и даже инопланетянин) может догадаться, что этого делать не следует. Перед глазами сразу же встает «звездно разъяренный» мистер Гарибальди. Если учесть, что актер, исполняющий эту роль, во многом напоминает Брюса Уиллиса («Крепкий орешек»), ассоциации становятся еще более зримыми и осязаемыми.

Однако на самом деле все намного проще. «Звездная ярость» – лишь дословный перевод названия класса истребителей «Starfury» («Звездная фурия», или просто «Фурия» – это вариант «Варус Видео»). Существует несколько разновидностей этих истребителей: «Черная Омега» (элитная эскадрилья Пси-Корпуса) и «Молниеносный» (приспособленный для полетов в атмосфере).

Зона перехода (jumpgate или «местный вход в гиперпространство», «окно в гиперпространство», «портал перехода») – это конструкция, позволяющая осу-



ществить переход из обычного пространства в гиперпространство и наоборот. Обычно зоны перехода состоят из четырех вортекс-генераторов (в некотором роде, электродов), чье расположение контролируется компьютером. Это очень дорогостоящие сооружения в первую очередь потому, что для их строительства необходим редкий элемент квантий-40. Задача зоны перехода – пробить



«дыру» в пространстве, для чего требуется большая энергия, поэтому такие сооружения очень массивны. Обычно раса, построившая зону перехода, получает определенную сумму с каждого корабля, проходящего через нее. Поскольку навигация в гиперпространстве сильно затруднена, все зоны перехода снабжены маяками, вдоль сигналов которых и передвигаются звездолеты.

Кентавры (centauri) – это обычные центавриане. В принципе, подобный перевод тоже имеет право на существование, однако представить себе Лондо или Вира с копытами и хвостом может далеко не каждый. Кстати, на самом деле центавриане не являются обитателями известного созвездия Центавр – по легендам, именно в этом созвездии люди впервые встретили данную расу и назвали ее таким образом, решив, что они живут именно здесь. Впоследствии они поняли свою ошибку, но название уже прижилось.

Спойлер – информация о содержании будущих событий в сериале. Происходит от английского слова spoil «портить», поскольку подобные сведения могут испортить впечатление от просмотра любимого сериала. Несмотря на то, что в Интернете существуют целые сайты, занимающиеся сбором спойлерной информации, истинные ценители «Вавилона-5» предпочитают не интересоваться подобными вещами.

Спу (spoo) были переведены как плесень (увы!). Поступив так, переводчики полностью уничтожили возможность для неинтернетовских поклонников сериала пошутить на эту тему. Дело в том, что вопросы о спу задаются JMS регулярно, и он каждый раз придумывает что-то новенькое. К настоящему моменту существует довольно подробное описание этих удивительных животных. Спу (оно или они) – маленькие, белые, рыхлые существа, похожие на червяков. Практически все разумные расы (кроме, возможно, пак'ма'ра) считают их наиболее отвратительными существами в Галактике. Они же рассматриваются как наиболее изысканный деликатес во всей Галактике, вне зависимости от индивидуальной биологии, всеми расами (кроме, возможно, пак'ма'ра, которым нравится вкус, однако они не скажут об этом, потому что любят противоречить всем). Спу путешествуют отарами якобы для самозащиты, однако в реальности все проще – не держась друг за друга, они бы просто упали. Впрочем, слово «путешествие» в отношении спу употреблять не следует, поскольку обычно речь идет о нескольких дюймах за год.

По мнению JMS, спу не воют, не лают, не мычат, не мурлыкают, не тявкают, не крякают и не говорят. В основном они вздыхают. Отара вздыхающих спу может, по слухам, породить необоснованные приступы депрессии, из-за чего большинство спуводов носит наушники. Вкусом спу напоминают мясной студень, нарны предпочитают есть их свежими, а центавриане – выдержанными (они считают, что тогда вкус спу становится изысканным), поэтому предложить центаврианину свежих спу означает нанести ему страшное оскорбление. Ходят легенды, что попытки приготовить барбекю из спу приводили к затяжным войнам.

Эпсилон 3 (Epsilon 3) – планета, расположенная в системе Эп-

силон Эридана, которая находится в секторе Тигра по соседству с сектором Евфрата. Вначале планета считалась необитаемой, но в 2258 году выяснилось, что в ее недрах неизвестной расой была построена Великая Машина. Когда хранитель этой Машины заболел, Эпсилон 3 оказался на грани саморазрушения. Новый ее хранитель минбарец Драал стал надежным партнером руководства станции, так что Эпсилон 3 превратился в настоящую «палочку-выручалочку». Вмешательство Великой Машины наиболее ярко проявилось при создании временного разлома в секторе 14 (для отправки «Вавилона-4» в прошлое) и при получении Ивановой записи разговора между президентом Кларком и Морденом. В остальных ситуациях, по признанию самого Стражинского, о Великой Машине лучше просто забыть. Актер, исполняющий роль Драала (внимательные зрители заметили, что этот персонаж несколько изменился за год пребывания в недрах Эпсилона 3, что было связано с заменой актера) отправился на Бродвей участвовать в спектакле «Хелло, Долли!», так что его возвращение в «Хелло, Драали!» маловероятно и Великая Машина, мягко говоря, подкачала.



Вот уже больше года в русскоязычной Сети существует российский Фан-клуб «Вавилона-5». Клуб ведет активнейшую кампанию по возвращению сериала на наши экраны, стараясь добиться закупки пятого сезона. Читайте в следующем номере подробнейший рассказ о истории развития и становления клуба, который объединяет в своих рядах более двух тысяч человек. А сейчас мы предлагаем вашему вниманию кое-что из творчества членов клуба...

ПРОГРАММА ТЕЛЕПЕРЕДАЧ ДЛЯ ФАНАТОВ ВАВИЛОНА-5

6.00. Ждите программу... Ждите программу... Ждите программу...

6.15. Торжественное открытие программы передач с выносом знамени Земного Содружества, эмблемы Фан-клуба, хлеба-соли и «Вавилонской красавицы-98»

6.30. «Таймочко». Версия новостей с «Вавилона 5» – взгляд с Ворлона.

6.45. «Тудеечко». Альтернативная версия тех же новостей – взгляд с За'ха'дума.

7.00. «Сельский час». Все о навозе. Репортаж с Пак'ма'ра.

7.30. «Очумелые ручки». Захватывающий рассказ о том, как не просто, а очень просто из деталей будильника, ведра и пылесоса с помощью кувалды и чьей-то матери построить Великую Машину Драала.

8.00. Всем поклонникам Деленн! Новинка! Минбарский язык за полчаса! Экспресс-метод Сьюзан Ивановой. К сожалению, метод имеет один небольшой недостаток – родной язык забывается навсегда... Одобрено переводчиками с ТВ6.

8.30. «Компьютерная школа XXIII века». Инструкция об инсталляции операционной системы «Иллюминаторс-2258» от фирмы «Macrohard» в боевых условиях с комментариями экипажа станции (к сожалению, большая часть комментариев по цензурным соображениям изъята...). Примечание: новая ОС ставится только на машины с 6-D-пространственно-временным ускорителем (в просторечии – Shadows-15.000.000) в качестве минимальной конфигурации.

9.00. – 10.00. Профилактика и переустановка оборудования после инсталляции новой операционной системы.

10.00. Час сериала. «Крутой Маркус. Правосудие по-вавилонски» (В оригинале – «Маркус – звездный рейнджер».) Наконец-то оборзевший вконец Уокер получит давно заслуженный удар пяткой в челюсть и пендель минбарским боевым посохом! Любители единоборств, не пропустите!

11.00. Шоу еды «Блюдечки оближешь». Капитан Шеридан рассказывает, как всего за три часа приготовить завтрак для любимой женщины.

12.00. «Хозяйкам на заметку». Любимая женщина капитана Шеридана Деленн делится опытом, как всего за три дня убрать после этого квартиру.

13.00. «Если хочешь быть здоров». Передача из Медотсека доктора Франклина.

14.00. «В мире животных». Знаменитый таракан из каюты Лондо Моллари рассказывает душераздирающие подробности о зверствах посла Центавра. Спонсор программы – «Гринпис», ведущий – Николай Фоменко.

14.30. Детский сеанс. Любимые мультфильмы М. Гарибальди – «Даффи Дак» и «Чокнутый».

15.00. – 16.00. Замена всего оборудования в связи с неудачной инсталляцией ОС «Иллюминаторс-2258». Ловля разбежавшихся по коридорам виртуальных глюков.

16.00. Час молодежного сериала. «Сьюзан и дети от ребят». (Затрас № 6)

17.00. Новости культуры. Литературное исследование. «Тень отца Гамлета – кто он был?»

18.00. Спортивная программа:
а) Турнир по боксу на кубок Шеридана. Прямая трансляция с Марса.
б) Футбол. Чемпионат Галактики. Запись матча Нарн – Центавр. (Спойлер: счет 3–1 в пользу бедных).

20.00. Авторская программа «Человек? В маске?». В. Познер берет интервью у посла Коша. В конце программы ожидается, что Кош наконец-то снимет не только маску, но и весь скафандр.

21.00. «Вавилонская рулетка». Ведут программу четыре столпа современного российского шоу-бизнеса: Верник, Укупник, Ярмольник и Угольник» (определение А. Кнышева).

22.00. Наше старое кино:
«Про Клаву Иванову». СССР, 1969 г. (Примечание составителя – явная опечатка либо в названии фильма, либо в программе – конечно, речь идет о Сьюзан Ивановой).
«Вариант Омега» (Еще одна опечатка – имеется в виду, конечно, «Черная Омега»).

23.30. Шоу-викторина «Я достаю из широких штанин». Ведущий – Л. Моллари – показывает свои любимые карточные фокусы.

24.00. Музыкальная пауза. Концерт группы «Shadows».

00.30. «Совершенно секретно». Расследование российским Фан-клубом скандальной истории замены на ТВ6 пятого сезона сериала «Вавилон-5» на многосерийный фильм «Тени исчезают в полдень». Кому это было выгодно? Кто в этом замешан? Сколько, кто и кому заплатил? Не пропустите!

01.00. Тайны парапсихологии и секреты Пси-Корпуса еще более запутывает г-н Бестер.

01.30. «Эротические шоу мира». Иванова соблазняет посла лумати. Самые откровенные кадры, вырезанные цензурой при показе сериала.

02.00. «Третий глаз, или как я улучшил зрение». Гражданин Г'Кар делится опытом.

02.30. ПРО ЭТО САМОЕ. Советы бывалых или «Камасутра по-центаврийански». В гостях у передачи – секс-символ нашей эпохи Вир Котто. Убедительная просьба не допускать к просмотру детей, лиц с неуравновешенной психикой и домашних животных во избежание непредсказуемых последствий.

03.00. Прямой эфир. Передача «Дж. М. Стражинский опять не спится». Что-то будет завтра?

В следующем номере читайте подробный рассказ о жизни Российского Фан-клуба «Вавилона-5»

Материалы раздела подготовили Екатерина Воронина и Алексей Головин, «Beyond Babylon 5», www.babylon5.in-coma.ru

Оригинальная графика – Валерий Гиткович

Автор шуток от Клуба – Дмитрий Щавелев



СМЕЕМСЯ

**Приходит сын к отцу:
– Папа, купи мне «Тамагочи»!
– Да ты что, сынок, у тебя же еще хомяк не умер!**

Вопрос: У меня при включении компьютер гудит – один длинный гудок и два коротких. К чему бы это?

Ответ: А не так ли гудел «Титаник» перед отплытием?

***

Интернетчик на дискотеке познакомился с девушкой. Они долго гуляли вместе, разговаривали. На прощание девушка дала ему бумажку, на которой было написано: «т. 62-22-22».

«На «Аську» не похоже, на Фидо тоже, вроде и не CompuServe, и не AOL...» – думает интернетчик. Вот так и пропала первая любовь!

***

Разговор:

– Ребята, да что же мы говорим все о компах да о компах. Как будто других тем нет. Давайте, например, поговорим о сексе.

– Давайте! Вот я вчера Windows 95 устанавливал...

***

Диалог двух современных «продвинутых» подростков:

– Прикинь, у моей бабули до сих пор сохранилось Евангелие 1804 года издания.

– Ух ты! Небось, ещё на пятидюймовых дискетах?..

fido7.ru.anecdot

Фразы

...Spell checker error – not enough mana to cast spell.

...В DOOM'е виноват не тот, кто виноват, а тот, в кого выстрелят.

...Win 95 loaded: system halted.

...CPU not found! Press any key for emulation.

...«Press any key to continue or any other key to quit».

...Insufficient Disk Space, please delete Windows... Please!!!

...«А какой у вашей программы интерфейс?» – «Как у ЮНИКСа...» – «А, понятно... значит, никакого».

...Она должна быть... как... как... как пожизненная халявная выделенка!!! Во!!!

...А из под хакеров пакетиков не было?

...Открой для себя файл.

...Трудное детство – килобайтные игрушки...

...Duke подумал. Ему не понравилось, и он решил поквакать.

...Теперь ваше слово, товарищ Броузер!!!

...Ну, я вам не Ньютон в Паскале...

...Остап знал 512 относительно честных способов завесить Windows 95...

...Большой программе – большие глюки.

...Нажмите на любую клавишу... нет, нет – ТОЛЬКО НЕ НА ЭТУ!!!

relcom.humor



Забрали программиста в армию. На границе служить.

Стоит он на посту. Вдруг – шаги.

– Пароль!!!

Тишина...

– Пароль!!!!

Тишина... Программист снимает с плеча автомат... короткая очередь...

– User Anonymous Access Denied!

***

Звонит юзер оператору АТС:

– Девушка! Мне тут какой-то совершенно дикий счет пришел за услуги связи...

– Ваш номер?

– 555-55-55

– Так... Все верно. Это счет за секс-услуги по телефону.

– Да ты что! Я такой гадостью сроду не занимался!

– Как? А неделю назад вы звонили Васе Пупкину по телефону 444-44-44 и пытались настроить полуось!

По материалам сервера www.anekdot.ru и эхоконференции FIDO ru.anekdot.

Как известно, о кораблях в английском языке говорят как о женщинах. Недавно группой специалистов (мужского пола) в области информатики было объявлено, что компьютеры тоже следует считать созданиями женского рода.

Вот пять причин, по которым компьютеры можно отнести к женскому роду.

– Только Создателю понятна их внутренняя логика.

– Родной язык, на котором они общаются между собой, больше никому совершенно не понятен.

– Сообщение «Bad command or file name» столь же содержательно, сколь «Ах, ты не понимаешь, за что я на тебя обиделась? Ну, тогда я вообще ничего тебе не скажу!»

– Даже малейшие ваши ошибки надолго запоминаются для последующего напоминания.

– Стоит только с ними связаться, и все ваши деньги уйдут на их аксессуары.

Однако другая группа специалистов (женского пола) по информатике полагает, что компьютеры следует рассматривать как представителей мужского рода. Вот их доказательства.

– Они знают уйму всего, но без толку.

– Считается, что они помогают решать задачи, но чаще всего они сами – ещё та задача.

– Стоит только с ним связаться, как понимаешь, что, подождав ещё чуть-чуть, можно было бы найти гораздо лучшего.

– Чтобы добиться его внимания, сначала надо его завести.

– Сильное волнение укладывает его на всю оставшуюся ночь.

Анекдот прислал Евгений Рыжков (ace@blagovest.kiev.ua)

Штирлиц шел коридорами гестапо. Он повернулся направо, потом налево и вдруг услышал подозрительный шум. «Что я, дурак, что ли?» – подумал он и сохранился. Штирлиц шел дальше по коридорам гестапо. Неожиданно из-за поворота выскочил Мюллер. Штирлиц, не думая, выпустил всю обойму BFG. Мюллер даже не покачнулся. «Режим Бога», – подумал Штирлиц. «Полное оружие», – подумал Мюллер.

***

В отдел технического обслуживания позвонила женщина, которая не могла запустить свой компьютер. «Я все нажимаю на ножную педаль, а ничего не выходит», – сказала она технику. «На ножную педаль?» «Да, – ответила она. – Такая маленькая белая ножная педаль». Этой педалью оказалась мышка.

***

Умер программист, попал на небо. Подходит к нему архангел и говорит: «Жил ты неправедно, но и грешил немного, так что сам выбирай, куда тебя – в компьютерный рай или в компьютерный ад». Подумал-подумал программист и говорит: «А покажите мне рай». Ему показывают крутейший компьютерный центр, там компы навороченные, мультимедиа всякие, сервера крутые. И говорит ему архангел: «Будешь ты тут юзером». Понравилось это программисту, и просит он показать ему еще и ад. На что архангел отвечает: «Это здесь же, только будешь ты системщиком».

***

Подходит урок информатики к концу.

Учитель:

– Так, все заканчиваем! – И рубильником сразу вниз – хрясь!

Ученики:

– Мы же не сохранились!!!

Учитель, смягчившись, рубильником назад:

– Ну ладно, сохраняйтесь...

***

Два фидошника делают из сгоревшего процессора значок.

Первый:

– А если бы мы его на 10 Вольт включили, он бы у нас как Пентиум Про заработал...

Второй:

– Да ничего, и так хорошо получилось...

***

Девушка-программистка едет в трамвае, читает книгу. Старушка смотрит на девушку, смотрит на книгу, крестится и в ужасе выбегает на следующей остановке. Девушка читала книгу «Язык Ада».

***

Специально для «новых русских» начат выпуск клавиатур с дополнительной клавишей «Any Key/Любая Клавиша».

***

...А Макс выпил еще ФАНТЫ и форматнул крутейший винт.

Получать письма приятно. Гм, вы это уже вроде читали в прошлом номере... но, не боясь повториться, скажем еще раз. Да! Приятно и полезно! Потому еще раз спасибо за Вашу помощь в становлении НАШЕГО общего журнала.

Самым обсуждаемым вопросом в Ваших письмах за последний месяц был выход CD, потому с него и начнем.

...Еще меня прямо-таки ужаснула новость о наличии CD в следующих номерах журнала. Какова же будет его цена?!

***

...Также я узнал, что Вы собираетесь вместе с журналом выпускать диск с демоверсиями. ЭТО КРУТО! Так держать! На сколько дороже станет журнал?

***

...Визги радости по поводу выхода журнала с сидюком. Ой, братцы, дело скользкое – конечно, сие круто и престижно, однако... Был уже опыт у «Страны Игр»: цена подскочила примерно в два раза или около того, и, как результат, бедные продавцы пытались его навязать всем и всякому – не берут :((. Может, имеет смысл выпуска CD как альтернативного приклада: хочешь – покупай с ним, хочешь – без него? И чтобы CD у продавцов принимались Вами назад, если не продадутся (тогда сможете объективнее оценить, нужен ли CD народу).

***

...В 8-м номере Вы объявили что часть тиража будет выходить с демодиском, это хорошо, но я считаю, что с диском должен выходить весь тираж...

Мы привели здесь несколько высказываний из разных писем. Вот такие в чем-то разные, а в чем-то схожие мнения. Весь тираж с диском мы выпускать не будем, так как кому-то он нужен, а кому-то нет, хотя мы надеемся, что там есть много интересного и полезного для всех. Кроме того, диск действительно поднимет цену (на сколько, Вы уже, наверное, видите, но мы старались сделать повышение цены минимально возможным), но у каждого остается право выбора: с диском или без диска.

Здравствуй, уважаемая фирма «Игромания».

Мне очень нравятся Ваши журналы для прохождения игр. Мне хотелось бы узнать про две мои самые любимые игры из №1(4), январь '98.

Эти игры называются Tomb Raider 2 и игру The Curse of Monkey Island. В журнале нет точного объяснения, поэтому я решила спросить у Вас.

Игра The Curse of Monkey Island: когда уже все фразы я знаю, что мне нужно сделать и как мне можно купить пушки.

Игра Tomb Raider 2: вступительный раунд, тренировка. Где мне найти ключ от двери возле кровати и почему старик ходит за Ларой Крофт?

Спасибо за то, что Вы напишете мне ответы. До свидания.

P. S. Можно ли заказать игру «Розовая пантера: Право на риск»?

И еще: моя любимая игрогероиня – Лара Крофт.

Анна Белоусова, г. Н. Уренгой, Ямало-Ненецкий автономный округ

В игре The Curse of Monkey Island после победы над любым из пиратов Вы получаете его денежки. С ними надо плыть обратно в город, зайти в гавань и идти к продавцу лимонада, который теперь занимается продажей оружия. Щелкайте на выбранной пушке, и если денег достаточно, то она будет доставлена на борт вашего корабля.

Если Вы знаете все фразы, то пора заняться капитаном Роттингемом. Найдите его судно и атакуйте! После поединка с ним Вы получите карту.

Tomb Raider 2. У нас нет полной уверенности, но скорее всего, ключа от двери нет вообще. Первый этап – это только тренировка, и оружие Вам не нужно. Там никто долго не задерживается – размялись, и вперед! А вот на последнем уровне без оружия не выжить, но тогда у Вас уже будет ключ.

Старик – это слуга Лары; не обращайте на него внимания, он просто хочет услужить.

Про заказ игр по почте мы пока ничего сказать не можем. Надеемся, что только пока :-).

Уважаемая редакция!

Пишет Вам человек-компьютер, так, по крайней мере, называют меня одноклассники!

Зовут меня Виктор, мне 15 лет. Живу я просто, пользуюсь: Pentium 166 MMX, 3,5 дисковод FDD, 64 Мб ОЗУ, 4,5 Гб HDD, CD – ROM 10-х + мышь, джойстик!

Обожаю 3D-action's, прошел почти все известные (наиболее известные):

Shadow Warrior, Quake + Add on pack, Duke 3D + add on pack, Chasm и т. д., и т. п.

Люблю Quest's, могу играть и решать головоломки «запоем», не отходя от компьютера по несколько дней (разве только поесть, и в школу!), что и всем советую.

Журнал у Вас просто классный, по крайней мере, не худший из всех!

Моя любимая мама – заведующая типографией, так что в полиграфии и типографии я кое-что понимаю.

Статьи тоже ничего! Особенно солюшены к играм: кратко, но ясно!

Меньше ударяйтесь в «железо», для этого есть другие журналы! Вы просто переводите бумагу. Про «железо» рассказываете довольно мало, так что с гигантами «железяк» Вам все равно не сравниться!

Занимайтесь своим делом – пишите про игры, это у Вас прекрасно получается! Цените бумагу!

Умоляю Вас, даже встану перед Вами на колени, если Вы опубликуете описание игры Wet, особенно второй половины игры, т. к. одно место мне не пройти, что бы там ни говорили про меня одноклассники!

Публикуйте прохождения Quake 2 и Add on pack for Quake 2. Я понимаю, что это сложно,. потому что кроме Jaggernaut'а еще ничего практически не вышло, но если можете – постарайтесь!

Посвящайте журналы отдельно 3D-action'ам, Quest'ам, ролевым играм, гонкам, спорту и другим, возможно, это повысит Ваш рейтинг и покупаемость до максимума!

Прошу, напечатайте мое письмо полностью и мой адрес (хочу найти компьютерных знакомых, пусть пишут!)

P. S. Откройте рубрику вместо «железа» – Internet или игры в Internet, желательно второе! Особенно, если будете печатать адреса и Web-узлы компаний, которые популярны из-за своих игр в последнее время, ваш рейтинг и покупаемость подскочит до безумия, по крайней мере, так должно быть (попытка – не пытка), если это для Вас немаловажно!

Друзья, пишите!

Виктор Ванькаев, 195220, г. С.-Петербург, ул. Бутлерова, д.16, кв. 77

Письмо Ваше, уважаемый Виктор, печатаем целиком, как и просили.

А вот посвящать номера журналов отдельно какого-нибудь конкретному жанру мы не будем по той простой причине, что тем самым лишим игроманов – поклонников других жанров их любимых игр. А это недопустимо.

Про Quake 2 и Jaggernaut мы уже подробно писали (см. «Игроманию» № 3(6) и № 4(7)). Игра Wet рассмотрена в номере пятом за этот год.

Так что ждем Вас в редакции. Можете захватить с собой коврик, а то у нас тут пол жесткий, на коленях стоять неудобно. (Шутка юмора для смеха.)

Салют народ!

в руках свежекупленная Игромания 5(8) – и с места в карьер (не против?) начну с конца – любимая рубрика почты, во всей игровой прессе начинаю с нее – один гамезексе из уважения ко мне ;))) поместил ее в начало – и прав!! – последнее письмо, стр. 125, критика каким-то мутантом вашего макетчика предлагающего ему лучше освоить

...Меня прямо-таки ужаснула новость о наличии CD в следующих номерах журнала. Какова же будет его цена?!

Моя любимая игрогероиня – Лара Крофт

Читательский хит-парад SPS

1 Resident Evil 2
2 Final Fantasy 7
3 Tekken 3
4 Tomb Raider 2
5 Red Alert
6 Twisted Metal 2
7 Resident Evil
8 Gran Turismo
9 Need For Speed 3
10 X-Com
11 FIFA '98
12 Tekken 2
13 Abe's Oddysee
14 Crash Bandicoot 2
15 Duke Nukem
16 NHL '98
17 Spawn
18 The Lost World
19 Twisted Metal 1
20 Bushido Blade

фотошоп и ложить подложки под статьи. _не_слушайте_его!!! эта попсятина никому не нужна, это болезнь роста которой переболели _все_ без исключения игровые журналы – кроме (реверанс) вашего. читать труднее, эстетство сомнительное, короче – с этим ясно. Не говоря уже о том что нормальные люди верстают не в шопе, а в пайджмейкере или кварке – на худой конец в вентуре (кто ее еще помнит :))

самый конец стр. 126, «письмо» с просьбой о солюшенах – согласен, высылать невозможно, но часто достаточно указать в том же разделе кряков урлу где есть что-то похожее, либо завести свою фтпешку (что легче чем пластаться над вебсайтом, согласитесь, вы эт можете сделать _прям_завтра_ %-)) и заскладировать там либо сами коды-солюшены-раскладки либо ссылки на другие сайты). а покуда ... -=ощущая себя полным уродом=- нельзя ли урлу кинуть где можно поиметь комбы, магию и проча к War Gods? увидел в этом выпуске коды к нему – и вспомнил, что так и лежит у меня эта игрулька :((за неимением... у вас что-то было про нее, но для консоли, а мне бы для писюка бы... а если в каком-то номере это у вас уже было (для писи) – считайте _это_ заказом на тот номер, скажите – какой, оплачу завтра же, скан-копию квитанции вышлю мылом (так ведь можно?)

et en fin – на той же 1-й странице призыв «у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу» чур-чур от таких соблазнов, как показывает жизнь – развлечение превращенное в средство пропитания на этом и заканчивается как развлечение :((не искушайте ребятишек, пусть радуются детству ;)) кстати, сам почти добил мануаль от Диабло, перевел, картинки сняты – осталось сверстать (хочу _максимально_ близко оформить к оригиналу) и конвертнуть в акробатовский формат, потом положу своему провайдеру на фэтэпешку, _на_халяву_ и если вы свой файловый архивчик организуете – урлу вам кину, может кому и пригодится.

ну вот вроде бы и все, могу в конце поорать типа «старкрафт – сакксс, аллоды – рулеззз» :)) из пожеланий – железный раздел побольше, меня лично мучают вопросы про удаленный доступ – типа что такое выделенка (сам на ППП-коннекте мучаюсь :((, с чем ее едят, что есть ISDM (? так кажется) модемы со скоростями под 112 кВ/с, их втыкают в обычные телефонные линии? что стоит это удовольствие (в смысле так подключиться), как с такой услугой дело обстоит у наших провайдеров – короче спектр вопросов ясен... и удачи вам, народ – славное издание у вас получается, своеобразное и на другие не похожее – и это радует, не старайтесь подражать другим – здоровый консерватизм весьма полезен.

за сим, салют

*Серый Барин, *****
@granch.nsk.su

(Авторский стиль и правописание сохранены. – Ред.)

Спасибо за добрые слова. Спасибо, что защитили нашего верстальщика. Он после того письма ходил какой-то понурый, думал, наверное, как доказать, что он и Photoshop знает. Зато теперь повеселел.

Сервер будет. Адрес уже есть – www.igromania.ru, но там пока еще ничего нет ;-).

Выделенка – это круто, но дорого. Хорошим вариантом является объединение нескольких единомышленников в одну локальную сеть (как оно, всех в сеть?) и подключение этой сети к Интернету. Расценки зависят от местных провайдеров. Так, в Обнинске (есть такой город ученых в Калужской области) подобная услуга стоит по 1 200 р. новыми за установку и 200 р. в месяц с человека в расчете на шестерых. За это вы получаете постоянное подключение на скорости, в несколько раз превышающей модемную. В Москве это стоит почти столько же, но надо найти уже не менее пятнадцати человек, проживающих в одном доме и готовых участвовать в этом проекте.

Привет «Игромании»

от игромана. Подпольноигровое имя – Rino, или Rinomaster.

...

1. Иногда начинает трещать CD-ROM. Вроде он у меня нормальный – Samsung 20x-speed.

2. Иногда в Windows 95 и OSR/2 «глючит» Desktop. Из-за чего это происходит?

3. Слышал, что в Pentium II нужна другая, специальная материнская плата. Правда ли это?

К. Большаков, г. Воркута

1) Вообще, посторонние звуки в приводе могут быть поводом для обращения к продавцу, если устройство на гарантии. Совет – не пользуйтесь пиратскими дисками, особенно китайскими.

2) Такой вопрос хорош как начало долгого увлекательного разговора, с уточняющими вопросами, рассказом историй из жизни – своей и Windows, начиная с ее далеких предков. Как известно, правильно заданный вопрос часто содержит в себе ответ. В данном случае информации в вопросе недостаточно, т. к. «глюк» в Windows 95 часто становится нормой жизни, особенно, если при сборке машины сэкономили, например, на качестве или количестве оперативной памяти, «разогнали» или поставили «перепиленный» процессор. Универсальным «лекарством» является переустановка системы, если не помогает – проблемы могут быть в железе, пиратской версии Windows или где-то еще :-).

3) Да, процессор Pentium II устанавливается только на специальную материнскую плату, так как примененный для него компанией Intel разъем Slot 1 ни физически, ни механически не совместим ни с каким другим разъемом. Заглядывайте в раздел «Вооружаемся» нашего журнала, там бывает полезная информация о компьютерном «железе».

Здравствуй, УВАЖАЕМАЯ редакция «Игромании»!

Меня зовут Иван. Мне 12 лет. Я перешел в восьмой класс. Мне очень нравится читать ваш журнал и играть в компьютерные игры. Я читаю «Игроманию» с первого номера. Большое спасибо за StarCraft, я его получил. В «Игромании» я хотел бы увидеть игру WarCraft Adventures: Lord of the Clans, про нее я только знаю, что это будет квест о похождениях орка Трала и рисуется он в России. В «Игромании» я хотел бы почитать интервью с компанией Blizzard, потому что ни в одном журнале его не было.

Вот мои вопросы:

Будет ли WarCraft 3?

В какие игры вы играете сами?

Сколько человек в команде?

В журнале должны быть: плакат и диск для PC!

Иван Рожнев, г. Пушкино, Московской обл.

Знакомьтесь, дорогие читатели, Иван – победитель первого нашего конкурса и счастливый обладатель коробки со StarCraft'ом от журнала «Игромания».

Про WarCraft Adventures: Lord of the Clans Вы уже ничего не прочитаете. Еще в прошлом номере мы печатали превью по этой игре, мы ждали ее и надеялись, но на выставке E3 было объявлено, что проект закрыт. Вот так.

Интервью от Blizzard получить очень сложно, так как фирма не идет на контакт с прессой, особенно российской, но мы будем стараться.

Ходят слухи, что WarCraft 3 будет как компенсация за закрытые Adventures, но насколько они соответствуют действительности, не знает никто.

В игры мы играем разные, последние несколько дней все режутся в DOOM. Старье, говорите? А с разрешением 1024x768? Как так? Подождите следующего номера и следующего CD-ROM – сами все увидите.

А вот сколько человек в команде – это военная тайна, которую Вам никто не выдаст даже под пыткой, потому как и сам не

знает. Мы глубоко законспирированы, общаемся только через Интернет, и у нас нет имен, только клички.

Уважаемая редакция «Игромании»!

Я решил написать опровержение на статью «Человек, который хотел изменить мир» в рубрике «Сочиняем» Дениса Чекалова.

...Что люди пытаются загнать человечество в каменный век и забрать, запретить то, что нажито за долгие годы. Всю технику, что нам помогает. Запретить любимые ящики, как выражается автор, но телевидение начало развиваться с 30-х годов этого века. Судя по статье, действие происходит в 2056 году, а значит, ящик стоит уже десятки лет. Ведь все люди только и стали делать, что попивать кофе из чашки, впиваясь глазами в экран. Телеэкран стал частью нашей жизни. Давайте запретим все игры и развлечения. Но ведь игры – это способ оторваться (другого слова не подобрать).

Конечно, если какой-то мальчик перебил с десяток монстров (изрешетил, изрезал, подорвал) и при этом насмотрелся их крови и потрохов, а ночью проснулся в 3 часа в холодном поту, заорав при этом во все горло, эту игру должны запрещать, но ведь нельзя детям (от 9 до 18 лет) покупать её.

Ну а теперь вопрос.

В чем различия игр The Juggernaut for Quake 2 и просто Quake 2?

Александр Борисов, г. Екатеринбург

Различия между The Juggernaut for Quake 2 и просто Quake 2 огромны – по сути, это две разные по графике и стилю игры. Quake 2 – это мрачный мир, полный машин и хитроумных механизмов, его чудовища – воплощения техногенного мира. А The Juggernaut for Quake 2 – хаотическое нагромождение скал и уродливые твари, словно вышедшие из кошмарных снов сумасшедшего.

Так держать, «Игромания»!

Пока не будете придумывать ничего заумного, журнал будет идти нарасхват. Не стоит писать кодов. Я всегда играю честно и советую это другим. Хорошо было бы, если бы сделали в рубрике «Вооружаемся» пункты «Познаем компьютер» и новости от ведущих производителей. Что-то типа рассказа о жестких дисках в № 4 за 1998 год. Побольше конкурсов и викторин украсят ваш журнал. Спасибо за интересное чтение!

Владимир Ворончихин, Комсомольск-на-Амуре

Мы все играем честно, но иногда ну никак не получается забить главного босса или самому найти заветный ключ. В такой-то ситуации и помогают коды. Чтобы не смущать тех, кто их не любит, мы поместили рубрику «Ломаем» подальше от описаний игр, оставив только маленький значок, что, мол, коды есть, если вдруг что...

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала «Игромания»!

Я читаю ваш журнал с начала этого года. Описание игр в нем отменное, но было бы неплохо, если бы вы больше уделяли внимание рубрике «Читаем письма» и создали рубрику «Новости» в которой писали бы новости компьютерного мира. Очень надеюсь увидеть в следующем вашем номере описание таких игр как Silent Hunter, C&C: Red Alert и MK3. И еще: не могли бы вы напечатать, как в MK3 делать Animality? Заранее спасибо!

С уважением

Алексей Ненашев, г. Москва

Подробно об Animality и еще кое о чем из секретов Mortal Kombat 3 смотрите в рубрике «Ломаем».

Здравствуй, новый друг!

«Игромания», ломает клавиатуру для тебя ZarG (точнее, Калинина Аня) из Рязани. Свой компьютер у меня появился меньше года назад, но до этого я мучала PC'юк моей сестры.

Мне 13, и примерно половину этого времени (лет 6) я увлекаюсь космосом (висну (тащусь) прямо). Мои любимые жанры игрушек – стратегия (пошаговая, real time ли – все равно), квест и смешанные типа Starcontrol 3 (кстати, моя любимая игра). Желательно, чтобы игрушки были на космическую тему (Imperium Galactica, Maser of Orion). Также я обожаю фильмы на вышеупомянутую тему. Мой наилюбимейший фильм – «Вавилон-5». Я бы не прочь войти в клуб его фанатов и переписываться с ними. К сожалению, у меня нет e-mail'а, а также и телефона, поэтому единственное средство связи со мной – почта.

...

Просьба к «Игромании»: помогите! Большие проблемы с играми Myst, StarControl 3, Монти Пайтон и Происки (пардон, Поиски) Святого Грааля. Пожалуйста, опишите одну (а лучше все) из этих игр.

Примечание: над Myst'ом я бьюсь уже около года.

P. S. Жду вестей от игроманов и фанатов «Вавилона-5». Для писем: 390023, г. Рязань, ул. Циолковского, д. 4, кв. 17.

P. P. S. Кстати, Zarg – это кровожадный зверь из «Вавилона-5», из 65-й серии.

Аня Калинина (ZarG), г. Рязань

Ну здравствуй, Zarg, здравствуй. Даже боязно как-то отвечать, хотя не отвечать было бы еще опаснее. Помню я тебя: 64-я серия, «Уровень 17 не числится»...

Надеюсь, что этот номер тебя порадует и ты не станешь нас всех пожирать. В номере – сравнительный обзор нескольких космических стратегий, руководство по одной из них, а так же первый выпуск раздела, целиком посвященного «Вавилону-5».

Здравствуйте, уважаемая (и ценимая лично мной) редакция ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»!

...

Теперь несколько вопросов и предложений.

Очень желательно, чтобы Вы сделали рубрику для обучения начинающих игроманов общению с компьютером (т. к. я сам начинающий игроман, всего 2,5 месяца за компьютером).

Уделяйте побольше места рубрике «Preview» и описанию хороших игр (жанра RPG, 3D-action, Adventure, Quest).

Пишите побольше про наши (РОССИЙСКИЕ) игры, интервью с их разработчиками и их планами на будущее, а также про игры, переведенные на русский язык. Так здорово играть в игры, где все понятно (особенно жанра RPG, Quest) и не надо ломать голову со словарем.

Огромная просьба: если можно, напечатайте солюшены к играм «ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА» (наверное, не только мне нужен этот солюшен. Везде искал, но, увы, по моим непроверенным данным, компания «NMG» запретила печатать его; пожалуйста, помогите), «БЕРМУДСКИЙ СИНДРОМ» – по возможности.

Пишите про игры в ИНТЕРНЕТЕ, а также увеличьте объем журнала (с демодиском) и проводите побольше конкурсов по хорошим играм (обязательно буду участвовать).

Теперь вопросы:

У меня на компьютере (Pentium 2-233-32ми-24х) установлен DIAMOND MONSTER 3DFX (1-й с 4 mb). Стоит ли его заменить на 2-й MONSTER (с 8 mb memory) или VOODOO 2, или мне его еще хватит на 1–1,5 года, чтобы играть в игры с отличной графикой?

Как можно играть в игры под DOS (у меня русская версия Windows), например, в игру «Pinball» от компании «Doka», где нужно 570 kb нижней памяти, а у меня сделать больше чем 550 kb нижней памяти не получается. Подскажите, что делать? Может быть, игры такого плана написаны только под DOS и в большинстве случаев под Windows не идут? Проблемы бывают и с другими играми под DOS (я покупаю только лицензионные диски), не значит ли это, что я для своего компьютера должен покупать игры только под WINDOWS (которые всегда идут без проблем)?

Читательский хит-парад PC

1. StarCraft
2. Quake 2
3. Age of Empires
4. Fallout
5. Total Annihilation
6. Diablo
7. Carmageddon
8. Worms 2
9. Spec Ops
10. Tomb Raider 2
11. Аллоды: Печать тайны
12. Battle Zone
13. FIFA'98
14. Grand Theft Auto
15. Neverhood
16. Red Alert
17. Братья Пилоты
18. WarCraft 2
19. Might & Magic 6
20. Warhammer: Dark Omen

Сергей С., г. Москва

Во-первых, 2-й Monster и VOODOO 2 – почти одно и то же, т. к. Diamond Monster 2 – плата на основе набора микросхем 3Dfx VOODOO 2, а во-вторых, конфигурации Вашего компьютера действительно хватит еще надолго. Если есть немного свободных денег, то лучше довести размер оперативной памяти до 64 Мб, а более серьезный апгрейд отложить на полгода-годик.

Большинство игр, написанных под DOS, можно без проблем запускать под Windows 95, главное – надо это делать из «Проводника», а не из «Нортона» или подобной ему оболочки. Windows сам выделит необходимое количество памяти. Если это не поможет, значит, Вам надо отредактировать файлы config.sys и autoexec.bat и удалить из них все лишнее. Если Вы сомневаетесь в своей способности отличить лишнее от нужного, то проконсультируйтесь у более опытных товарищей. Мы же, со своей стороны, обещаем в следующем номере подробный рассказ об этом в качестве начала рубрики для начинающих пользователей.

Люди, братки, соотечественники, давайте переписываться! Давайте обмениваться мнениями о разных играх разных жанров

У меня есть все номера Вашего журнала, за исключением 4, 5 и 6 выпусков. Я ужасно большой поклонник игр типа Mortal Kombat. А ведь мне сейчас приходится хуже всех. Fighting игр становится все меньше и меньше (похоже на это). Кроме того, заглянул в TOP 100 Internet и был просто разочарован. На PlayStation файтингов столько, что до конца жизни хватит. А на PC – ничего нет. Это же несправедливо! Я уверен, что еще существуют любители таких игр. Так ведь нельзя же забывать про нас. Пожалуйста, давайте хотя бы краткую информацию о таких играх – новинки и «старинки». Понимаете, возникает такое мнение, что Вы уделяете внимание не всем жанрам игр. А по-моему, так делать не надо. Например, Mortal Kombat. У этой игры была такая бешеная популярность во всем мире, что смелые американцы даже поставили две части фильма. И, по-моему, получилось круто! Хотя Вы это и так знаете. Так зачем же забрасывать эту тему? Еще полгода назад в другом журнале я видел рекламу Mortal Kombat 4. Судя по фоткам – трехмерный, крутой, совершенный файтинг. А мне даже неизвестно, появилась ли эта мечта любого файтингмана у нас в России. Мой единственный источник игровой информации – это Вы. Поэтому вся надежда только на Вас.

А теперь о другом. Все круто, великолепно, лучше не бывает. Правда, я не нашел ничего хорошего в рубрике «Сочиняем». Но это не портит ваш имидж. Вы классно работаете!!! Как и другие игроманы, жду постеров. Но вот еще вопрос – можно ли через Вас получить диск с какой-нибудь определенной игрой? Или для Вас это слишком сложно? Дело в том, что я бы сразу заказал MK4, MK Trilogy, MK Mythologies, Mace, Killer Instinct, Eternal Champions!!!

Еще такие вопросы (в скобках мои ответы):

1. Назовите четыре лучших файтинга на PC (MK, War Gods, Super Street Fighter 2 Turbo, FX Fighter Turbo).

2. Самый плохой файтинг (Virtual Fighter).

И последнее. Я обращаюсь к игроманам, к поклонникам Вашего журнала. Люди, братки, соотечественники, давайте переписываться! Давайте обмениваться мнениями о разных играх разных жанров. Давайте станем не просто игроманами, а игроманами – друзьями по переписке. Будем обмениваться информацией. Буду рад каждому, независимо от пола и возраста (мне же 19). Кроме файтинга, люблю играть в стратегии, платформенные shooter'ы и приключения, не против немножко «разложиться» на Дюке или квесте (как Эйс Вентура). Еще уважаю гонки, такие как NFS и Carmageddon (вообще очень люблю гонки на выживание, но без применения огнестрельного оружия, и терпеть не могу «Формулы»). Вот только никогда не удавалось поиграть в RPG. Хотя, думаю, этот жанр интересный.

Пишите по адресу:

692430, Приморский край, г. Дальнегорск-3, ул. Первомайская, д. 10 кв. 9, Мельникову Андрею

RPG, действительно, очень интересный жанр. Почитайте руководства по двум играм из этого жанра в этом номере и, возможно, Вам захочется обязательно в них поиграть.

Оценивать файтинги мы не будем, так как вкусы у всех разные. Зато можем Вас обнадежить: приход MK4 близок. В конце июня вышла версия для Nintendo 64, а на E3 были продемонстрированы ролики из версий для PC и SPS. Точная дата выхода пока не называется, но будем надеяться, что это произойдет уже в текущем году.

Уважаемая редакция!

Предлагаю поместить в журнал новую рубрику. Пусть те люди, у которых есть модемы, присылают свои адреса. Они могли бы переписываться, играть друг с другом по модему. Тогда люди смогут на самом деле проверить себя в играх!

Сергей Ковалев, г. Ульяновск

Согласны, пишите, и лучшее место для этих адресов – раздел «Читаем письма».

Мальчишки и девчонки!!!

Хотите переписываться со мной? Мне 15 лет; перейду в 11 класс. Учусь хорошо. Пишите мне. Жду писем от парней и от девчонок.

Артем Терехин, 614113, г. Пермь, ул. Кировоградская, д. 3-а, кв. 36